PlayStation
PAL
BUGS BUNNY™
Lost in Time
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
WB™
INFOGRAMES
PlayStation®

Precautions

● This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. ● This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. ● Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. ● When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. ● When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. ● Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. ● Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.● Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.

© 1999 INFOGRAMES. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by INFOGRAMES. Developed by INFOGRAMES.

1 Player

Memory Card 1 blocks

Analog Control Compatible

Vibration Function Compatible

SLES-01726

Bugs Bunny™ Lost in Time

CONTENTS

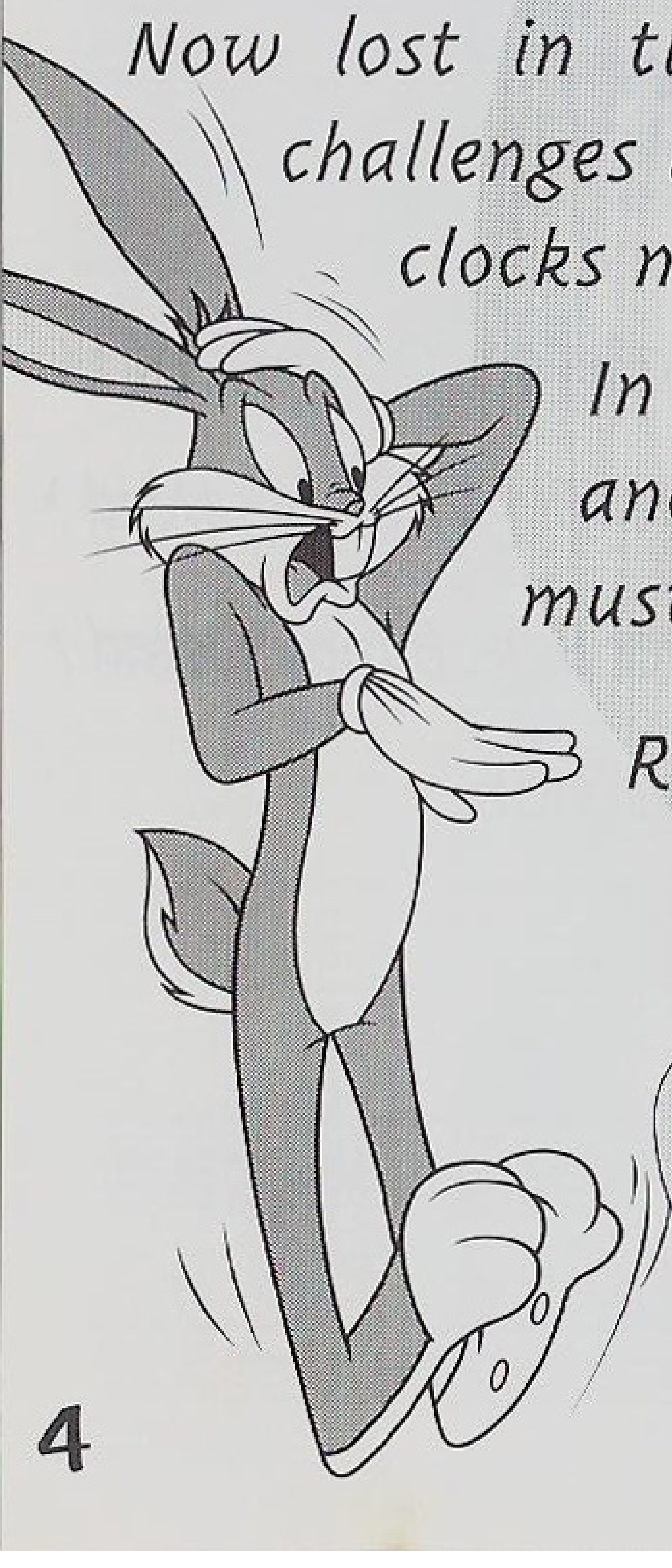
4 It's A Long Way From Home
5 Getting Started
6 Controls
9 Starting the Game
9 Nowhere Land
10 Selecting an Era and a Mission
10 Off to an Adventure Through Time
12 Pausing the Game
13 Bugs Bunny's Energy Level
13 Special Pick Ups
15 The Ultimate Goal
15 Inventory
16 Useful Objects and Weapons
16 Special Features
17 Secret Levels
18 How to Eliminate an Opponent
18 What is the "?" over Bugs Bunny's Head ?
19 What is the "!" over Bugs Bunny's Head ?
19 Saving Your Position
19 Hints and Tips
20 Help Line
21 Credits

IT'S A LONG WAY FROM HOME

On his way to Pismo Beach, ***Bugs Bunny™*** *accidentally finds and activates a time machine. Bugs Bunny is immediately propelled through five different eras in time and must find his way back to the present.*

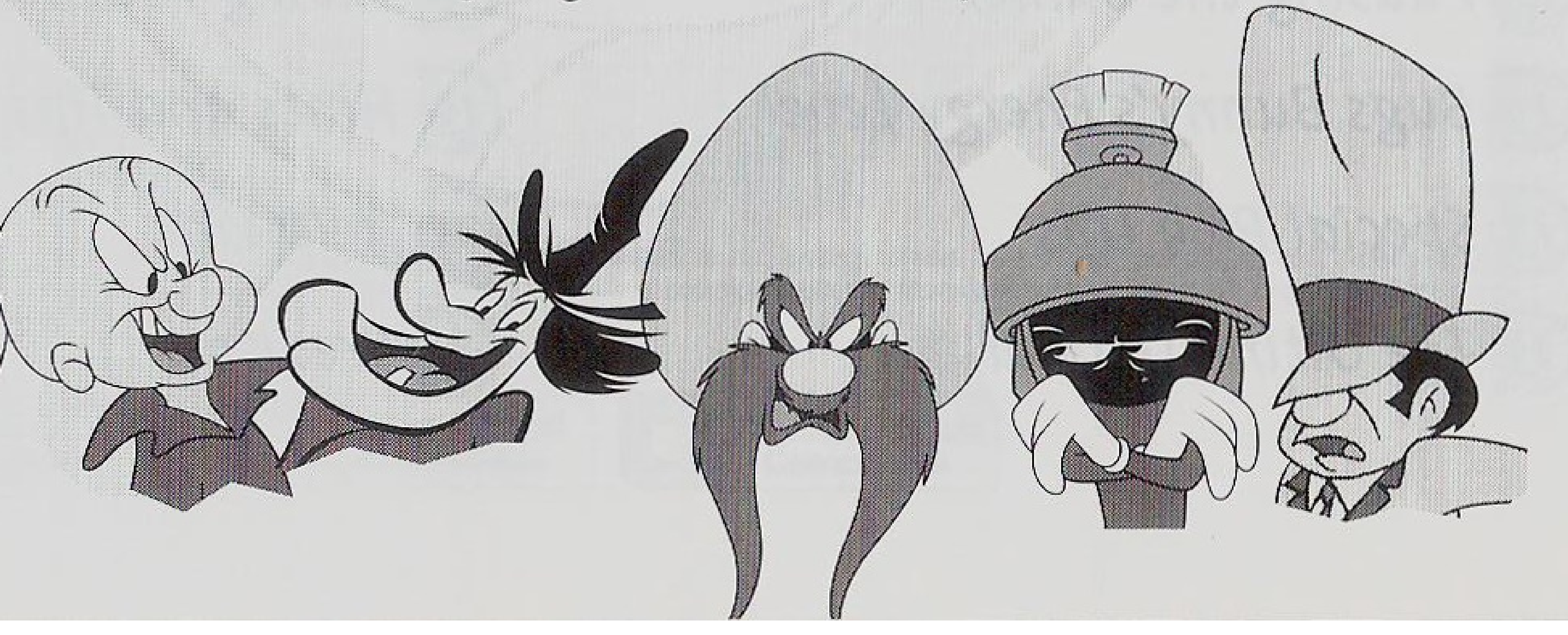
It won't be an easy task, because blocking his way back home are some of the wildest troublemakers he has ever known - ***Elmer Fudd™, Witch Hazel™, Yosemite Sam™, Rocky™*** *and* ***Marvin The Martian™.***

Now lost in time, Bugs Bunny must accomplish a number of challenges in five adventure-packed eras until he finds all the clocks needed to return to the present time.



In each level, puzzles must be solved, switches, clocks and other useful objects must be found and opponents must be defeated to complete the game.

Remember the saying: "there's no place like home!"



GETTING STARTED

1 *Install your Console according to the instructions in the User's Manual.*

2 *Check that the Console is OFF before inserting or removing a Disc.*

3 *Insert the **"Bugs Bunny Lost in Time"** Disc and close the Disc Cover.*

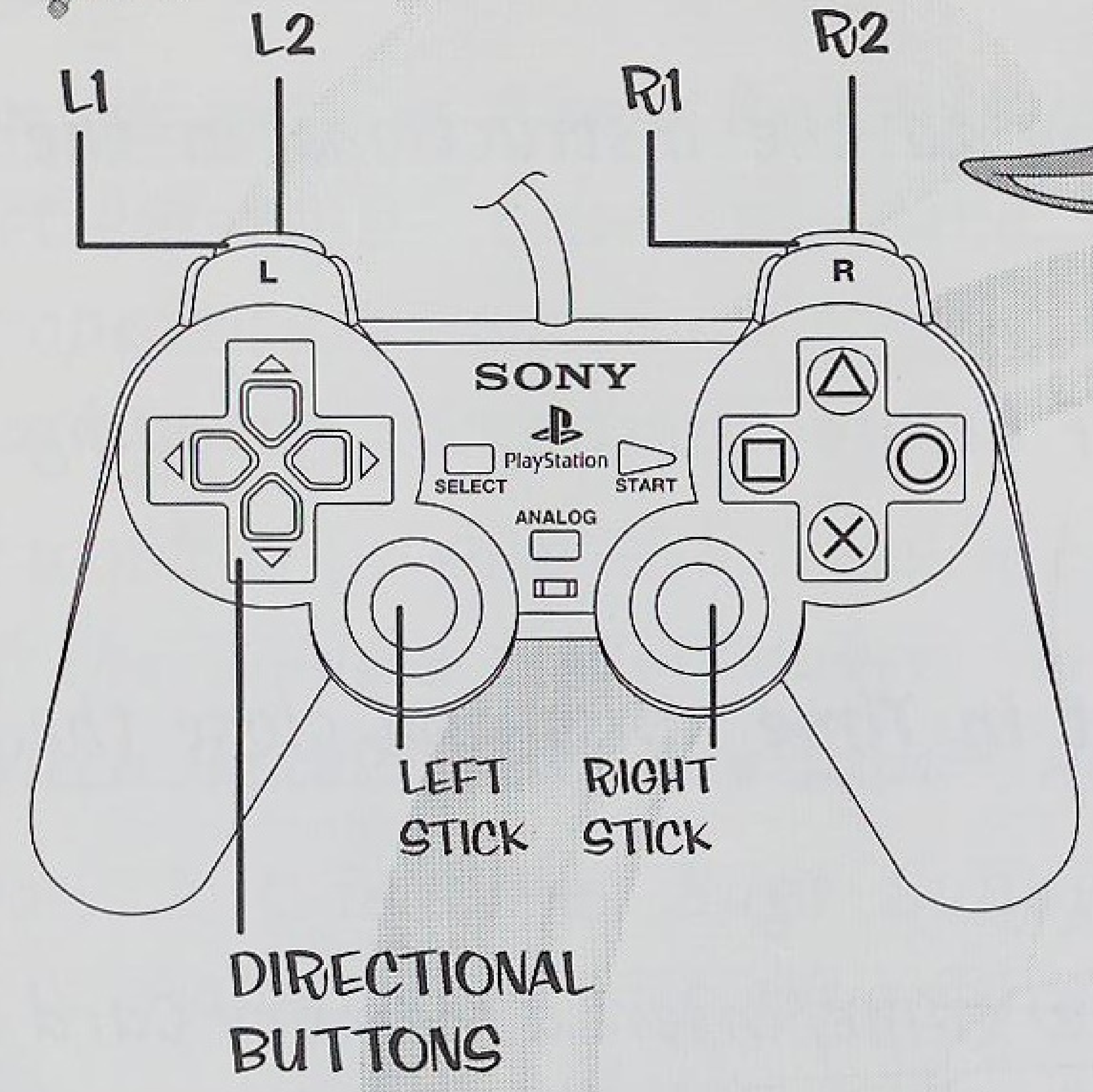
4 *To reload a game or save a new game, insert a **Memory Card** into Memory Card Slot 1.*

Before starting, check to make sure you have enough free memory blocks available.

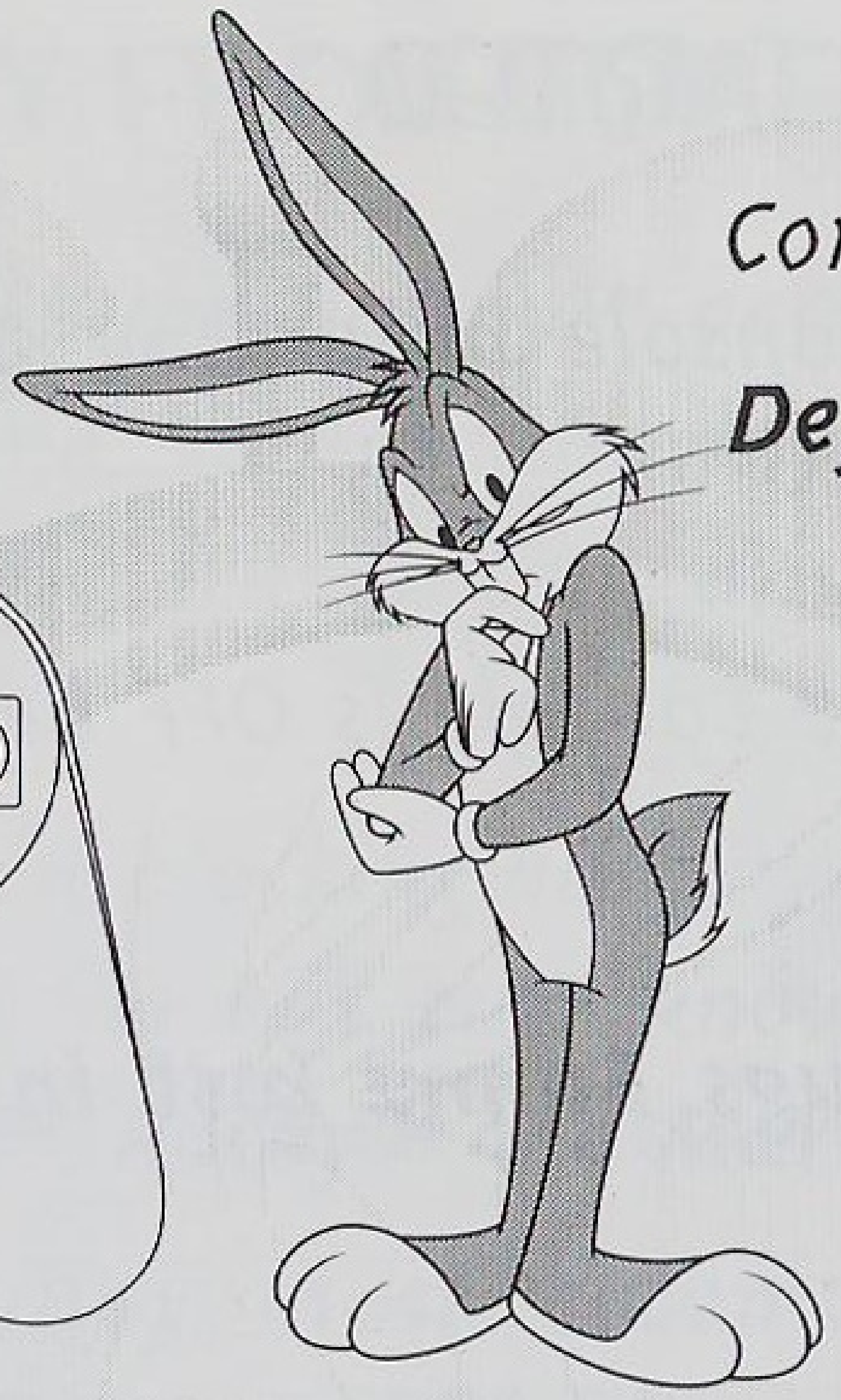
5 *Connect your **Controller** to Controller Port 1 and turn on the Console using the Power Button (ON).*

It is recommended that you do not connect or disconnect peripherals or Memory Cards while the Console is turned on.

CONTROLS



The Vibration function of the Analog Controller (DUAL SHOCK™) only operates when the Analog Controller (DUAL SHOCK™) is in LED Red Mode.



Controlling Bugs Bunny

Default Game Controls (Configuration 1)

Ears	○
Jump	✕
Kick	□
Dive	✕ + *R1*
Action	*R1*
Roll	*L1*
Eye	△

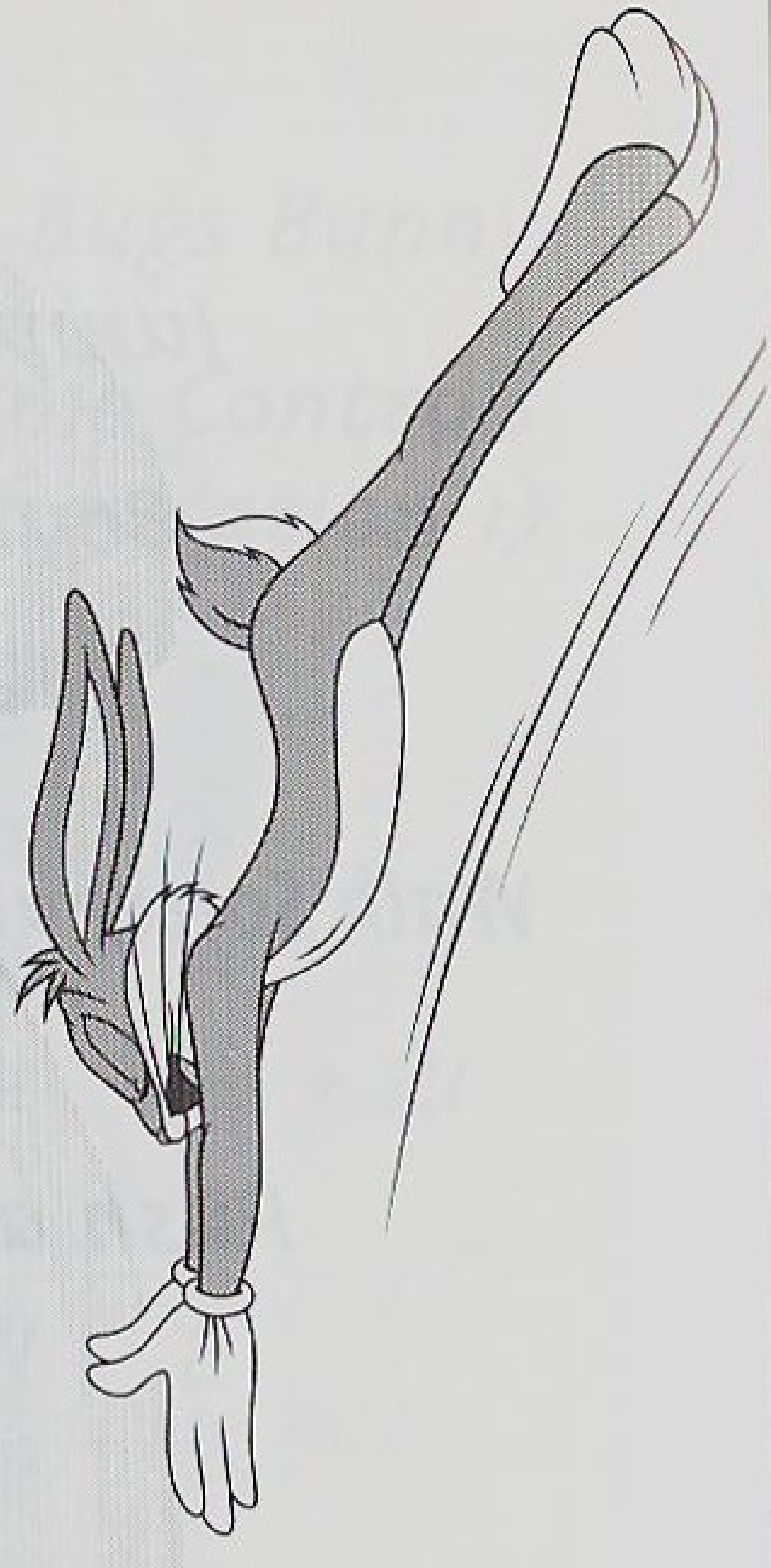
Directional Buttons or Left Stick

- Up: *Run forward/climb up objects (i.e. poles and ropes).*
- Down: *Run toward the camera/slide down objects (i.e. poles and ropes)*
- Left: *Run left.*
- Right: *Run right.*

To walk, lightly move and point the left stick.

Jump/Bounce	*Press the **"Jump"** Button.*
Bounce High	*Hold the **"Jump"** Button while bouncing.*
Crouch	*Press the **"Ears"** button.*
Walk Softly and Quietly	*Hold the **"Ears"** Button and use the Directional Buttons or the Left Stick.*
Push an object	*Hold the **"Action"** Button and use the Directional Buttons or Left Stick when near an object that can-be-pushed.*
Pick up an object	*Press the **"Action"** Button and use the Directional Buttons or Left Stick when close to an object that can be picked up.*
Drop object	*Press the **"Action"** Button.*
Throw an object	*Press the **"Kick"** Button.*
Kick object or villain	*Press the **"Kick"** Button.*
Roll	*Press the **"Roll"** Button while running.*

SPECIAL CONTROLS



Land softly using Bugs Bunny's ears like a helicopter:
*Hold the **"Ears"** Button while falling*

Dive into a Rabbit Hole:
*Press the **"Jump"** Button then the **"Action"** Button when standing over a rabbit hole*

Tunneling Underground:
*Use the **Directional Buttons** or the **Left Stick** while Bugs Bunny is underground.*

To Climb Out of a Rabbit Hole:
*Press the **"Jump"** Button.*

Bugs Bunny's View:
*Hold the **"Eye"** Button and use the **Directional Buttons**.*

Jump Over an Activated Fan or Fountain:
*Control Bugs Bunny's float with the **Directional Buttons** or **Left Stick**. The Jump action is also functional.*

Driving a Car or Motorcycle, Riding a Bike or Goat:
*Use the **Directional Buttons** or the **Left Stick** to move left or right. The jump action is also functional.*

Three other controller configurations are available.

To change the configuration, choose Controller Configuration and follow the instructions.

STARTING THE GAME...

The first screen displays the following option: ***Press Start.***
If the ***Start Button*** *is not selected, the demo mode is launched.*

When you press the ***Start Button,*** *the following message is displayed:*
"Bugs Bunny Lost In Time requires one free block to save".

If no ***Memory Card*** *is inserted in the Memory Card slot 1, two options are displayed:* ***Start New Game*** *and* ***Retry.***
If a Memory Card is inserted in the Memory Card slot 1, two other options are displayed: ***Load Game*** *and* ***New Game.***

Choose ***Load Game*** *to continue a previously saved game or* ***New Game*** *to begin the game.*

If a Memory Card is inserted in the Memory Card slot 1 whereas no save file has been created, you will be proposed to create a save file.

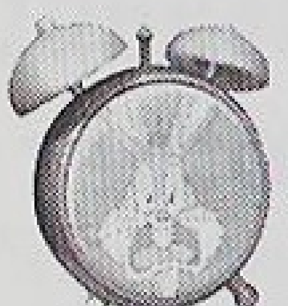
NOWHERE LAND

Before Bugs Bunny sets off to explore time, he will first need a little training. When the game begins, Bugs Bunny will appear in a location called the ***"Era Selector".***

At the beginning, Bugs Bunny can only travel to a location called ***"Nowhere".*** *To access* ***Nowhere,*** *press the ⊗ button.*

*Here Bugs Bunny will meet **Merlin Munroe™** his mentor throughout the game. In Merlin's world, Bugs Bunny is taught all the skills required to complete the five different eras in order to get back to the present.*

Once he has successfully accomplished the challenges Merlin has set before him, Bugs Bunny will be awarded his first Clock. This Clock enables Bugs Bunny to return to the Era Selector and access an era.



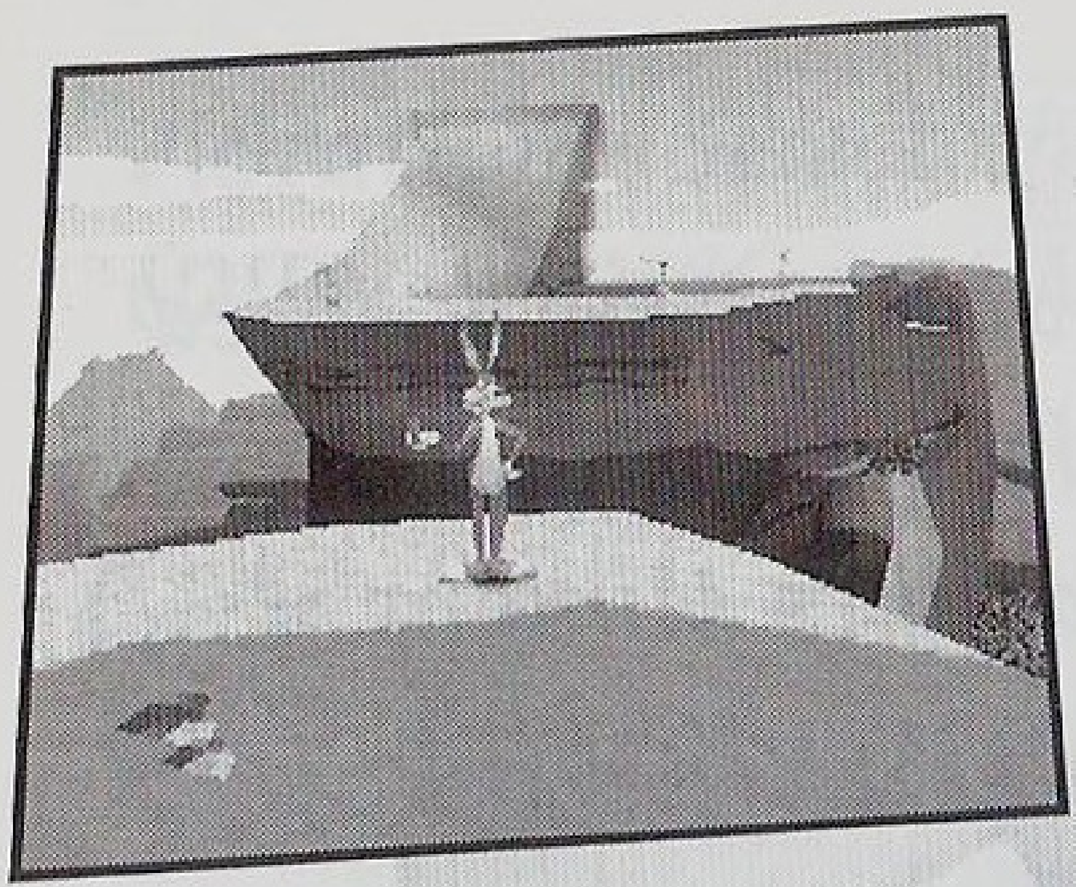
SELECTING AN ERA AND A MISSION

*Once in the Era Selector, use the **Directional Buttons** or **Left Stick** to move the time machine left and right. Bugs Bunny will not be able to access all eras at the beginning. Each era requires a certain number of Clocks to gain entrance. If Bugs Bunny has enough clocks to access the desired era, press the ⊗ button.*

*Upon entering an era, look for Rabbit Holes that offer access to different missions. Similar to eras, missions also require a certain number of clocks to gain access. If Bugs Bunny has accumulated the required number of clocks, he can gain entrance by pressing **"Jump"** then **"Action"**.*

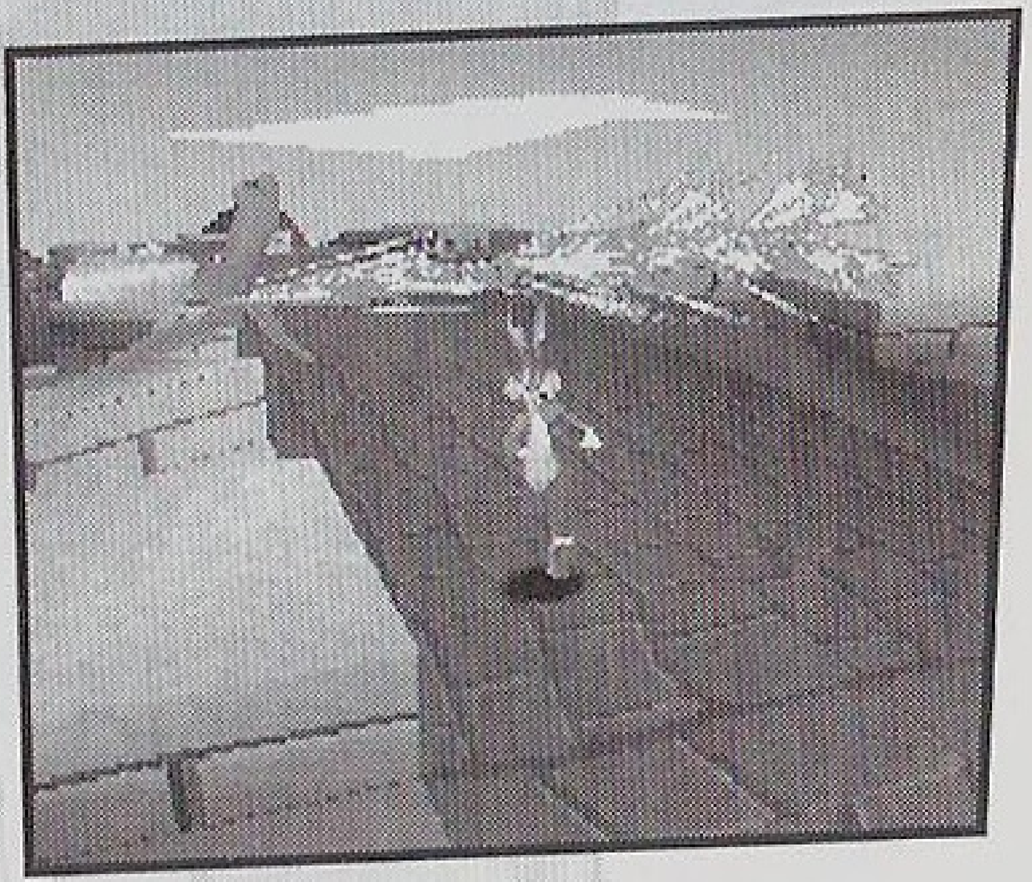
OFF TO AN ADVENTURE THROUGH TIME...

Now Bugs Bunny can explore time and meet up with some of the toughest adversaries in the Looney Tunes™ Universe:



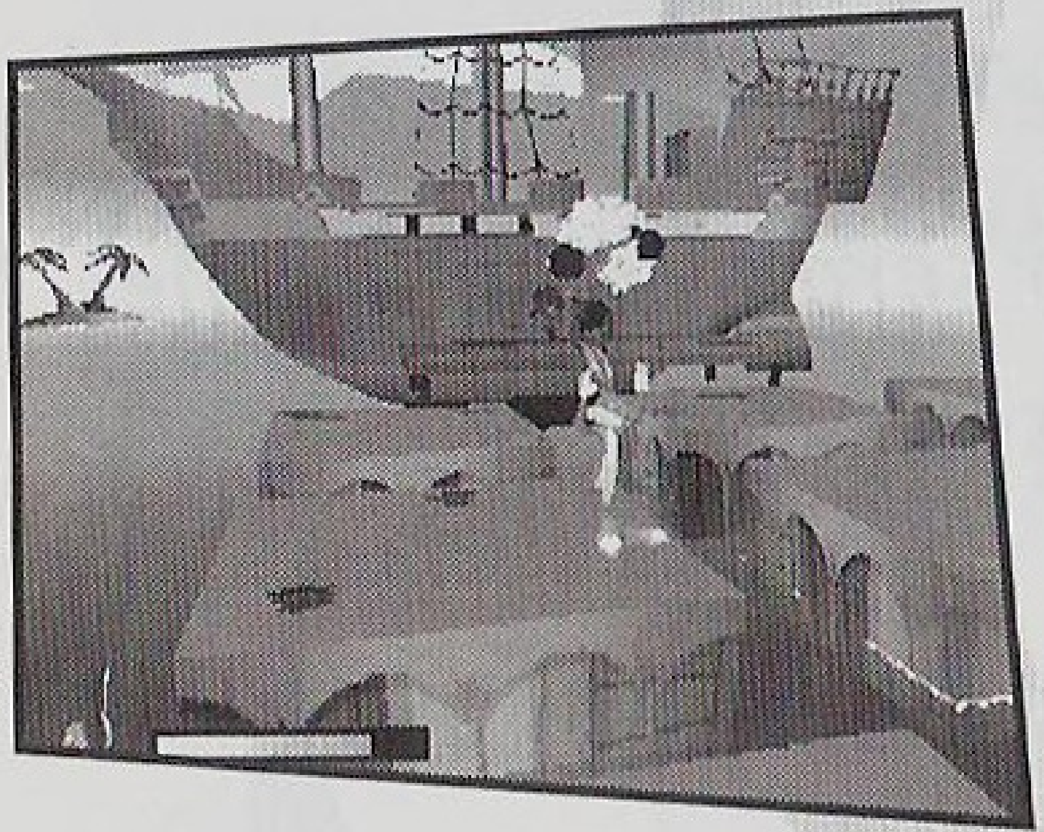
THE STONE AGE

*A prehistoric world filled with **dinosaurs** and a very persistent cave man who resembles **Elmer Fudd**.*



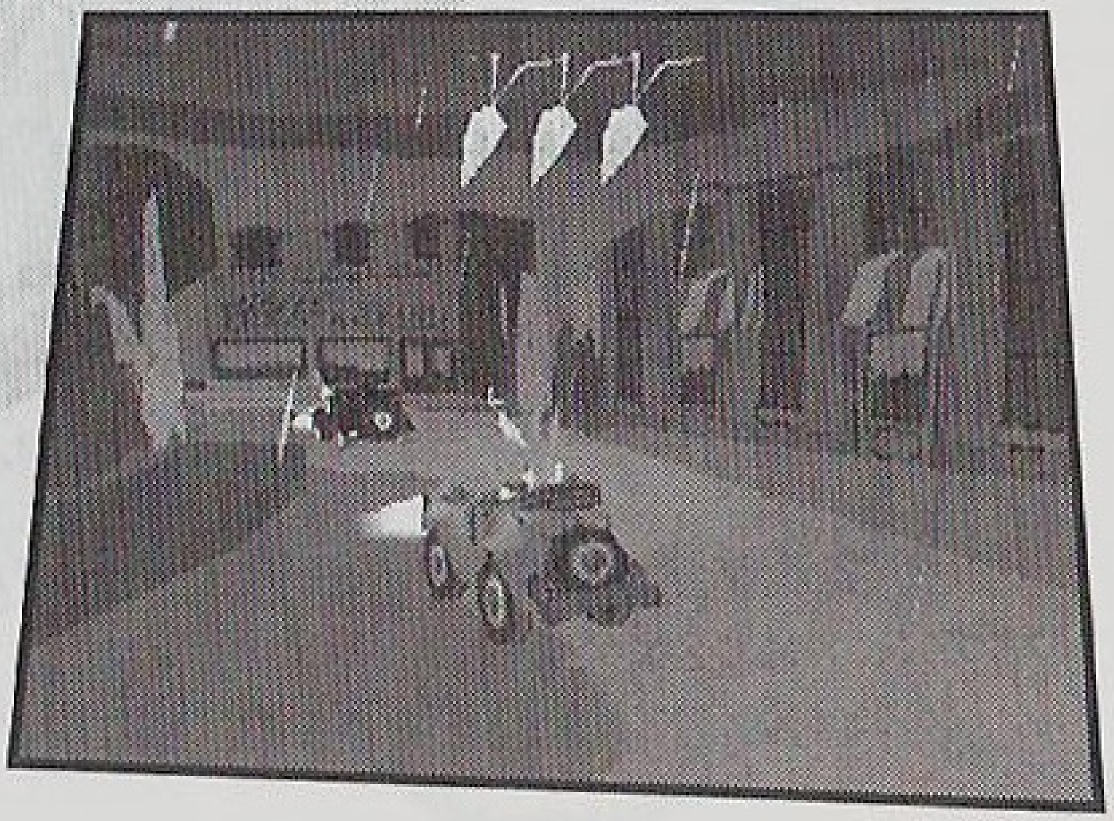
THE MEDIEVAL TIMES

*A world of castles, **knights** and **Witch Hazel**, who wants to make Bugs Bunny the main ingredient in her rabbit stew.*



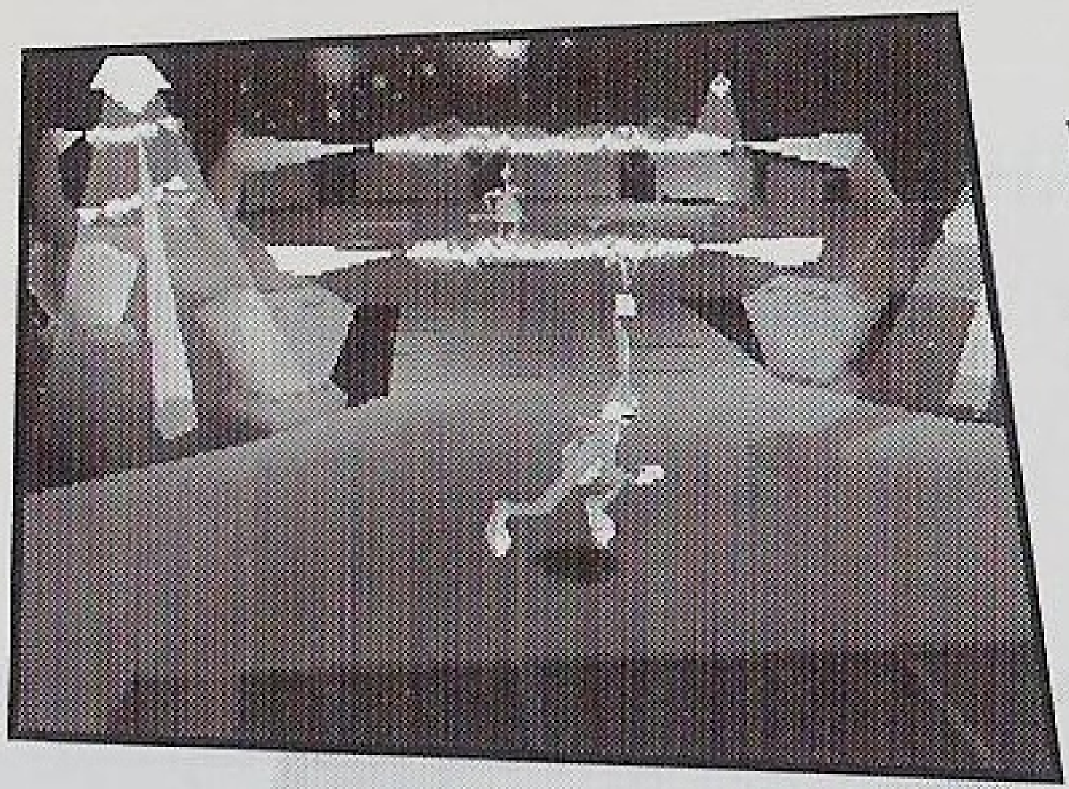
THE PIRATE YEARS

*A Carribbean island filled with crabs, oysters, and enough sea treasure to satisfy even a crusty old pirate like **Yosemite Sam** !*



THE 1930S

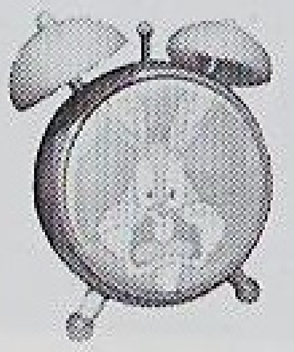
*An American city in the time of zoot suits and gangsters. Here Bugs Bunny finds himself in the middle of a bank robbery and two of the toughest gangsters around: **Rocky and Mugsy**.*



DIMENSION X

Marvin The Martian*'s Space Station is filled with transporters, electrical hazards, robots and, of course, Marvin's Minions.*

There are also many secret areas to discover...



PAUSING THE GAME

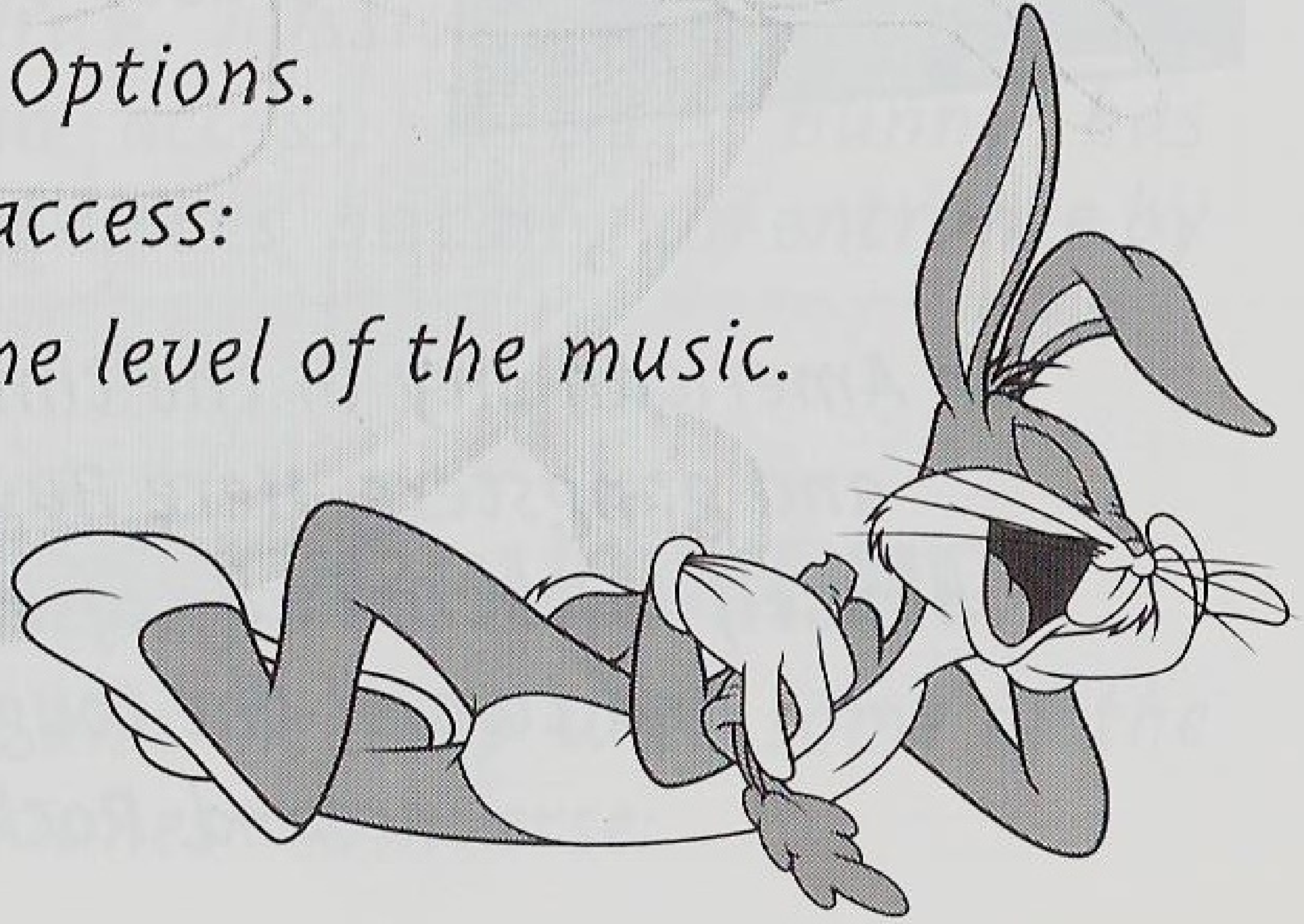
Press the ***START Button*** *to Pause the game. A menu will appear.*

Use the ***Directional Buttons*** *or the* ***Left Stick*** *to scroll through the options and press the ⊗* ***Button*** *to make your selection.*

Select ***Continue*** *to return to the game.*
Select ***Options*** *to change the Game Options.*

Within the Options Menu, you can access:

Music Volume *- Change the volume level of the music.*
Sound FX *- Change the volume level of the sound effects.*
Speaker Setup *- Select either Mono or Stereo sound.*



Vibration - Select the vibration function of the **Analog Controller (DUAL SHOCK) to** ON or OFF (Default setting: ON).

Select **Quit**, to exit the present level or game.

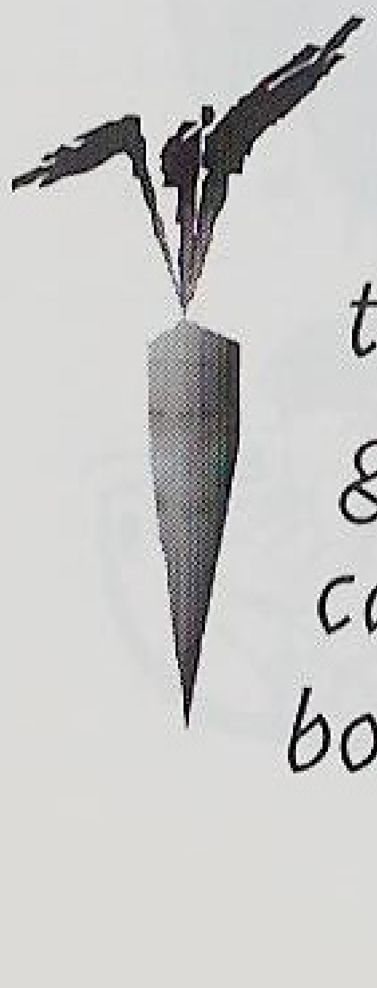
BUGS BUNNY'S ENERGY LEVEL

Bugs Bunny's energy is displayed by a special Carrot Bar that appears at the top of the game screen.
A full energy bar displays three full carrots. The bar appears only when Bugs Bunny loses or gains energy. It can also be checked in the **"Pause"** menu. Bugs Bunny's energy decreases by one half carrot each time he is injured and can be refilled by picking up Normal Carrots. When it is empty, Bugs Bunny must restart from the last Checkpoint.

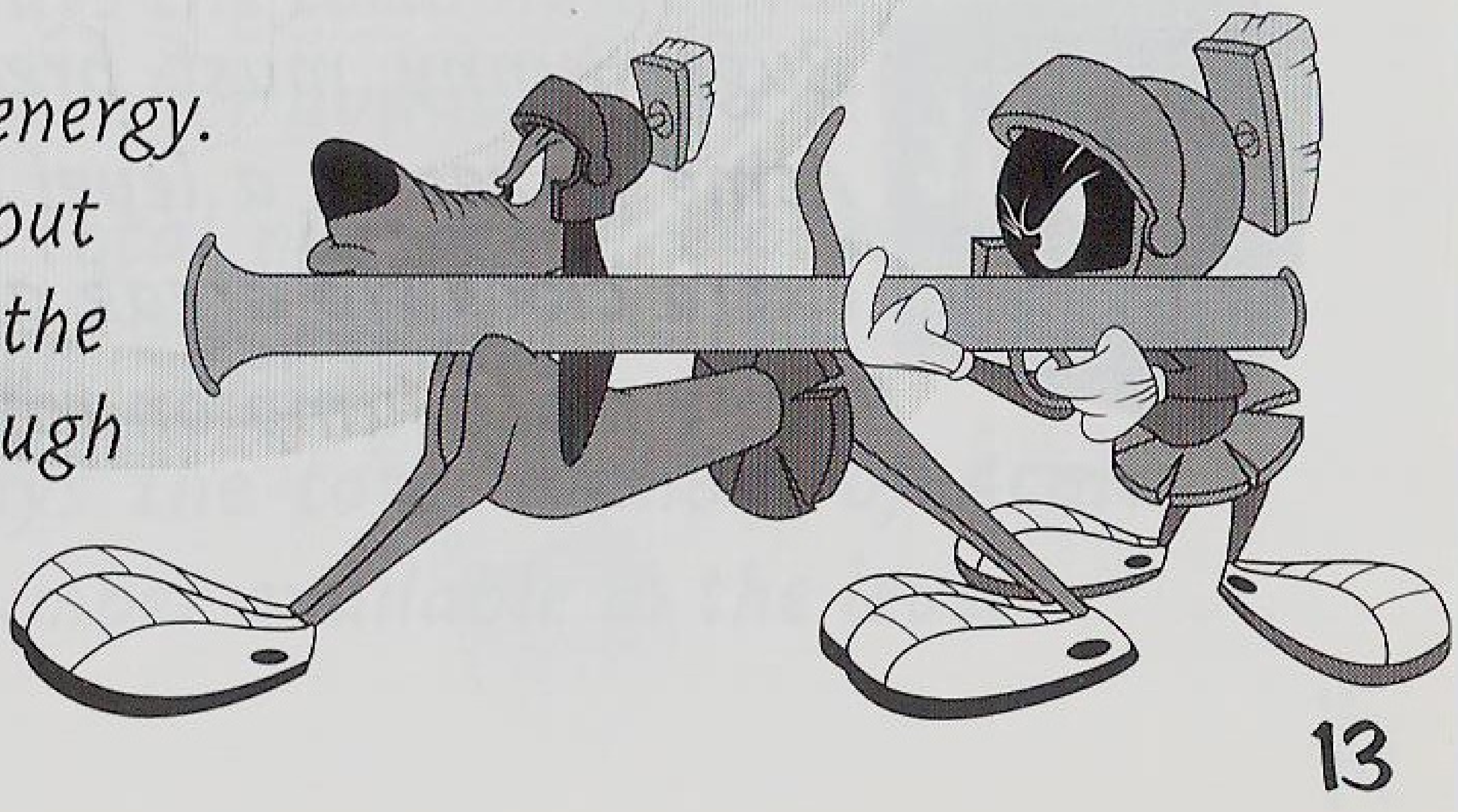
SPECIAL PICK UPS

There are four main pick ups in Bugs Bunny Lost in Time:

Normal Carrots



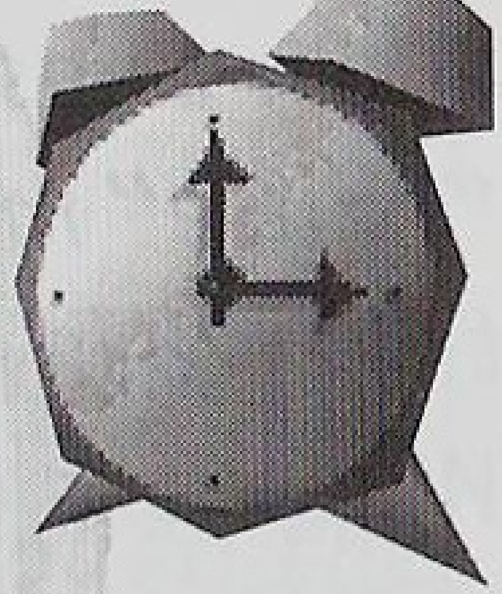
These give Bugs Bunny his energy. They can be found throughout the game, and are usually on the ground. If you collect enough carrots, you might earn a bonus Golden Carrot!



Golden Carrots

These provide access to bonus levels. Each bonus level has a minimum number of Golden Carrots required to gain access. These are more difficult to find than Normal Carrots and are usually awarded when a more tricky task is completed.

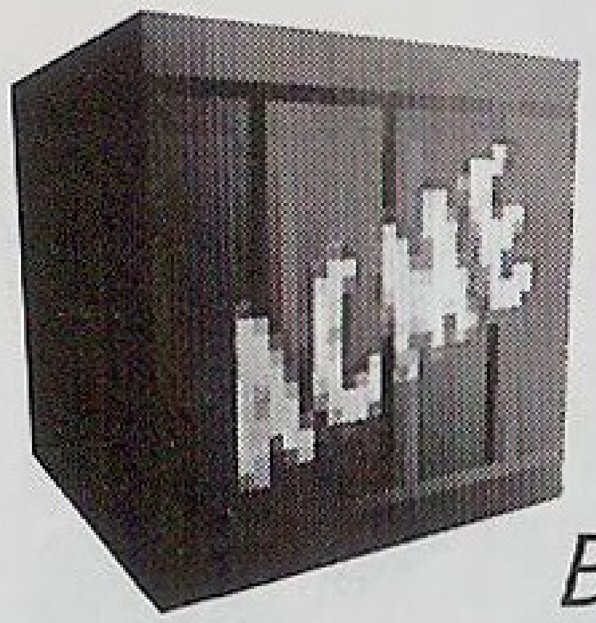
Clocks



These allow you access to new levels. When enough Clocks have been collected the player will be allowed access.

Collecting Clocks are also the key to returning to the present time.

Acme Boxes



Bugs Bunny must break all of the red Acme Boxes in a level to be awarded an extra clock. To break an Acme Box, Bugs Bunny must jump on top of it or kick it.

THE ULTIMATE GOAL!

Of course the ultimate goal is to return to the present. When Bugs Bunny has collected enough Clocks, the door to present time will be opened in the Era Selector.
However, to fully complete the game, you must visit all areas, break every Acme Box, collect all Golden Carrots and collect all the Clocks. Bugs Bunny must even complete all the Bonus Levels and collect all their hidden items to complete the game 100%.

INVENTORY

An Inventory Screen is displayed when the ***Start Button is pressed.*** *This screen displays how many* ***Clocks, Golden Carrots,*** *and* ***Acme Boxes*** *have been collected in each level and how many are available to collect.*

* *The* ***Golden Carrot icon*** *displays the total number of* ***Golden Carrots*** *found and the total number available in the level.*
* *The* ***Clock icon*** *displays the total number of* ***Clocks*** *found and the total number available in the level.*
* *The* ***ACME Box icon*** *displays the total number of* ***Acme Boxes*** *found and the total number available in the level.*

USEFUL OBJECTS AND WEAPONS

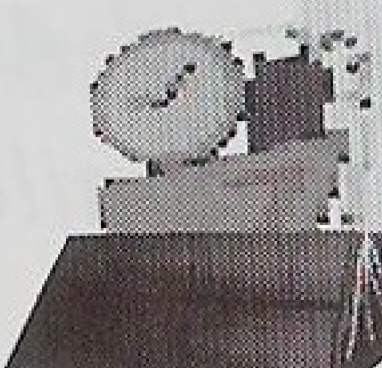
Useful objects may be found throughout the quest.

A timer or a limited number of shots may restrict the use of some objects. Once time has expired, Bugs Bunny returns to his normal attributes.

Here is a partial list of items that can be found:

- *Stackable boxes can be used as steps.*
- *A Torch to light certain objects.*

A large Mallet to break objects or squash an enemy.



Timed Explosives (TNT sticks or powder barrels) Bugs Bunny can arm or throw.

SPECIAL FEATURES

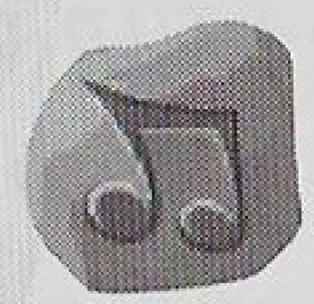
During the game, Bugs Bunny will be visited by Merlin Munroe.

*Sometimes, Merlin provides hints about movements or hidden locations. He will also give Bugs Bunny magic spells to reach and open locked or inaccessible locations. To obtain a special feature, position Bugs Bunny over a special symbol and press **"Action"**.*
Here is a list of spells:

Hocus-Pocus !
Starts fans for a limited time period.

Olly-Olly-Oxen Free !
Gives Bugs Bunny a super jump to access difficult areas

Open Sesame !
Opens magic doors.



Magical Tune
Gives Bugs Bunny the ability to play music

SECRET LEVELS

The entrance of each Secret Level is marked with a specific number of Golden Carrot symbols.
Bugs Bunny must collect the same amount, or more of Golden Carrots to enter a secret level. When Bugs Bunny fails or quits a Secret Level, he will reappear in front of the Secret Level entrance.

HOW TO ELIMINATE AN OPPONENT?

There are many ways:

One way is to jump on their head. It will either stop or eliminate the opponent.

Then kick him to throw him out ! This method can be used on most smaller enemies.

You can also use special weapons or trap them under heavy falling objects like anvils and bank safes!

Some larger opponents require different methods. For example, to neutralize a medieval hangman, first make him run after you until he becomes tired. Breathless, he will stop. Now run behind him and kick him from behind.

Do it fast, because he will soon be chasing you again.

WHAT IS THE "?" OVER BUGS BUNNY'S HEAD?

When a question mark appears over Bugs Bunny's head, it means something nearby can be either read or checked.

*Press the **"Action"** Button to see what the question mark is all about. Either you will hear dialogue or text will appear*

at the bottom of the screen. Text will disappear after a short period of time or after a requested action.
Follow the on-screen instructions.

WHAT IS THE "!" OVER BUGS BUNNY'S HEAD?

When an exclamation mark appears over Bugs Bunny's head, it means that something nearby can be activated. Press the ***"Action"*** *Button.*

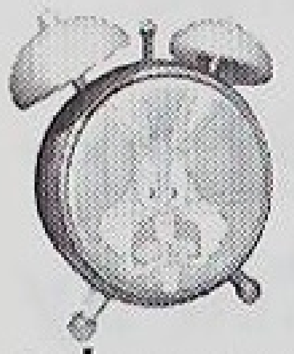
SAVING YOUR POSITION

To avoid having to restart at the beginning of a level, it's necessary to find special locations called Checkpoints. They are represented by an icon of Merlin's hat.
When Bugs Bunny touches a Checkpoint, it saves this position until the next Checkpoint is crossed. To Save a game, press ***"Action"*** *when a "!" appears over Bugs Bunny's head, Merlin will appear and ask about saving Bugs Bunny's position. Answer* ***"YES"*** *or* ***"NO"***.

HINTS AND TIPS

* *The game progression is partially non-linear. Though you will need a varying number of Clocks to enter Eras, you can leave and return to an era without entirely completing it.*

* *The best way to find hidden objects such as Golden Carrots or Clocks, is to use Bugs Bunny's eyes (the △ button + Directional Buttons) and pan the camera around.*
* *Move the camera when you find your vision blocked - by using the R2 and L2 Buttons.*
  This will allow you to choose the best view of an area.
* *To activate switches, either kick or jump on them.*
* *To activate TNT, either kick it, jump on top of it or throw it.*
* *You can stack multiple items. Carry one, jump on the other and drop the first one. Then you can carry both at the same time. If you want to "unstack" them, just throw them with the **"Kick"** Button.*



HELP LINE

The Infogrames UK helpline is open to telephone calls from 10:00 to 19:00 Monday to Friday, (except Bank Holidays).

Helpline Infogrames UK: ***21 Castle Street - Castlefield***
Manchester M3 4SW
ENGLAND

Tel: **0161 827 8060**
Fax: **0161 827 8091**
Email: ***helpline@infogrames.co.uk***

For further information visit the official web sites:
http://www.infogrames.com

Varoitus

Tämä levy sisältää pelin PlayStation™-pelikonsoliin. Älä käytä tätä levyä mihinkään muuhun koneeseen, koska se voi vahingoittaa sitä. Tämä levy on tehty käytettäväksi vain Eurooppalaisessa PlayStation™-versiossa. Sitä ei voida käyttää Euroopan ulkopuolisissa versioissa. Lue ohjekirja huolella ennen käyttöönottoa. Kun laitat levyn Playstationiin, aseta se aina tekstipuoli ylöspäin. Älä kosketa levyn pintaa, vaan pidä reunoista kiinni. Pidä levy puhtaana, äläkä naarmuta sitä. Kun et käytä levyä, säilytä se aina kotelossa. Jos pinta likaantuu, pyyhi se kevyesti pehmeällä kankaalla. Älä jätä levyä lähelle lämmönlähteitä tai suoraan auringonvaloon tai liian kosteaan paikkaan. Älä yritä käyttää murtunutta, liimalla korjattua tai vääntynyttä levyä, koska PlayStation™ voi vioittua.

Terveydellisiä näkökohtia

● Jos olet pelannut videopeliä yhtäjaksoisesti tunnin ajan, pidä noin 15 minuutin tauko, ennen kuin jatkat pelaamista. ● Älä pelaa videopelejä, kun olet väsynyt tai et ole nukkunut tarpeeksi. ● Huolehdi pelatessasi siitä, että huone on valaistu hyvin ja että istut niin kaukana kuvaruudusta kuin virtajohto sallii. ● Jotkut ihmiset kokevat epileptisiä kohtauksia katsellessaan vilkkuvia valoja tai kuvioita jokapäiväisessä ympäristössämme. Nämä henkilöt voivat saada kohtauksia katsellessaan TV-kuvia tai pelatessaan videopelejä. Sellaisillakin pelaajilla, jotka eivät ole koskaan aikaisemmin saaneet kohtauksia, voi olla kaikesta huolimatta piilevä epilepsia. Käänny lääkärin puoleen ennen videopelien pelaamista, jos olet epileptinen, tai ota heti yhteys lääkäriin, jos pelatessasi tunnet seuraavia oireita: huimausta, näkökyvyn muuttumista, lihasten nykimistä, muita tahattomia liikkeitä, epätietoisuutta ympäristöstäsi, tai kouristuksia.

Katso asiakaspalvelunumerot (Customer Service No.) tämän ohjekirjan takasivulta

© 1999 INFOGRAMES. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by INFOGRAMES. Developed by INFOGRAMES.

1 Player | Memory Card 1 blocks | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-01726

Bugs Bunny Lost in Time™

SISÄLLYS

24 Kaukana kotoa
25 Aloitus
26 Ohjaimet
29 Pelin aloitus...
29 Nowhere (Ei-missään)-maa
30 Aiakakauden ja tehtävän valinta
30 Seikkailuun aikojen halki
32 Pelin keskeytys
33 Väiski Vemmelsäären energiataso
33 Erityiset noukittavat
35 Tavoite!
35 Inventory (Inventaario)
36 Hyödylliset esineet ja aseet
36 Erityisominaisuudet
37 Salaiset tasot
38 Kuinka vastustaja nujerretaan?
38 "?" Väiski Vemmelsäären pään yläpuolella?
39 "!" Väiski Vemmelsäären pään yläpuolella?
39 Paikkasi tallennus
40 Neuvoja ja vinkkejä
40 Tekninen tuki
41 Tekijäluettelo

KAUKANA KOTOA

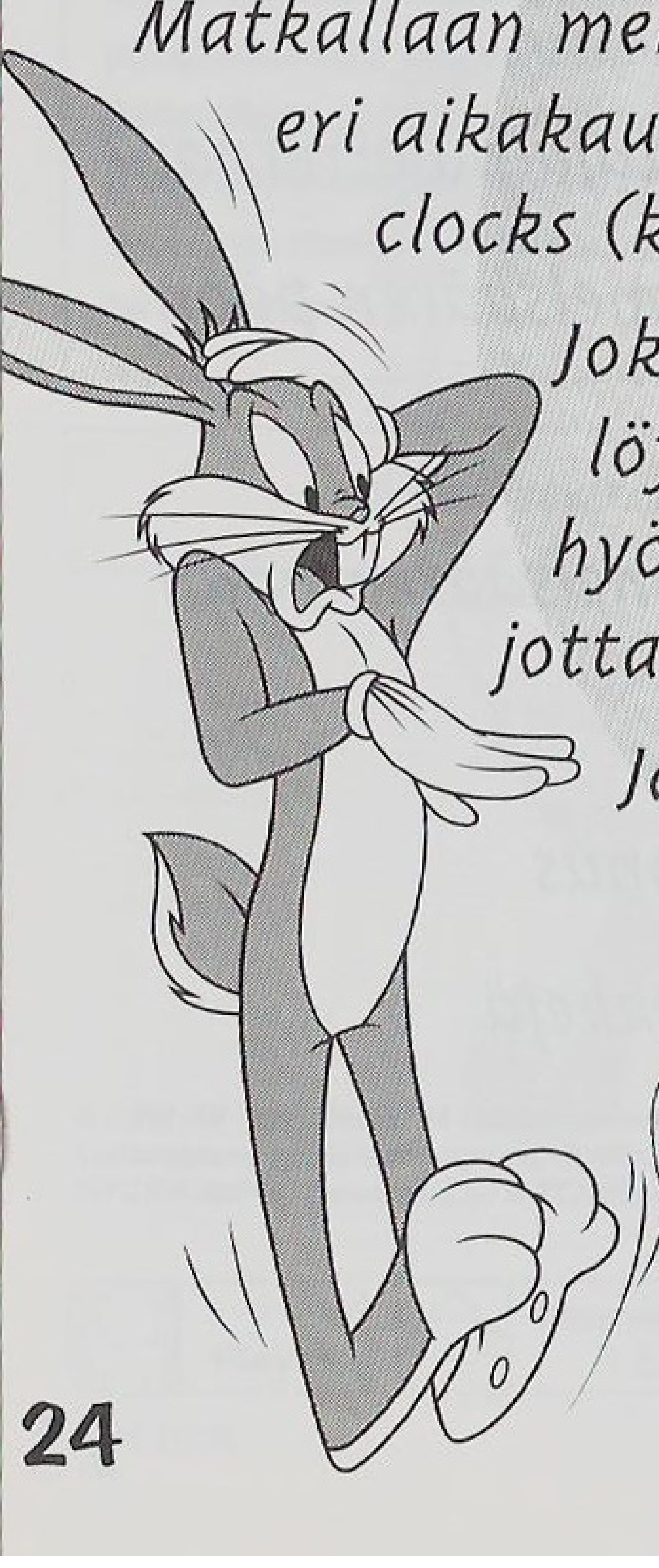
Matkalla kotiin Pismo Beach:iin Väiski Vemmelsääri löytää vahingossa time machine (aikakoneen) ja käynnistää sen. Väiski Vemmelsääri kiitää välittömästi 5 eri aikakauden halki ja hänen täytyy löytää takaisin nykypäivään.

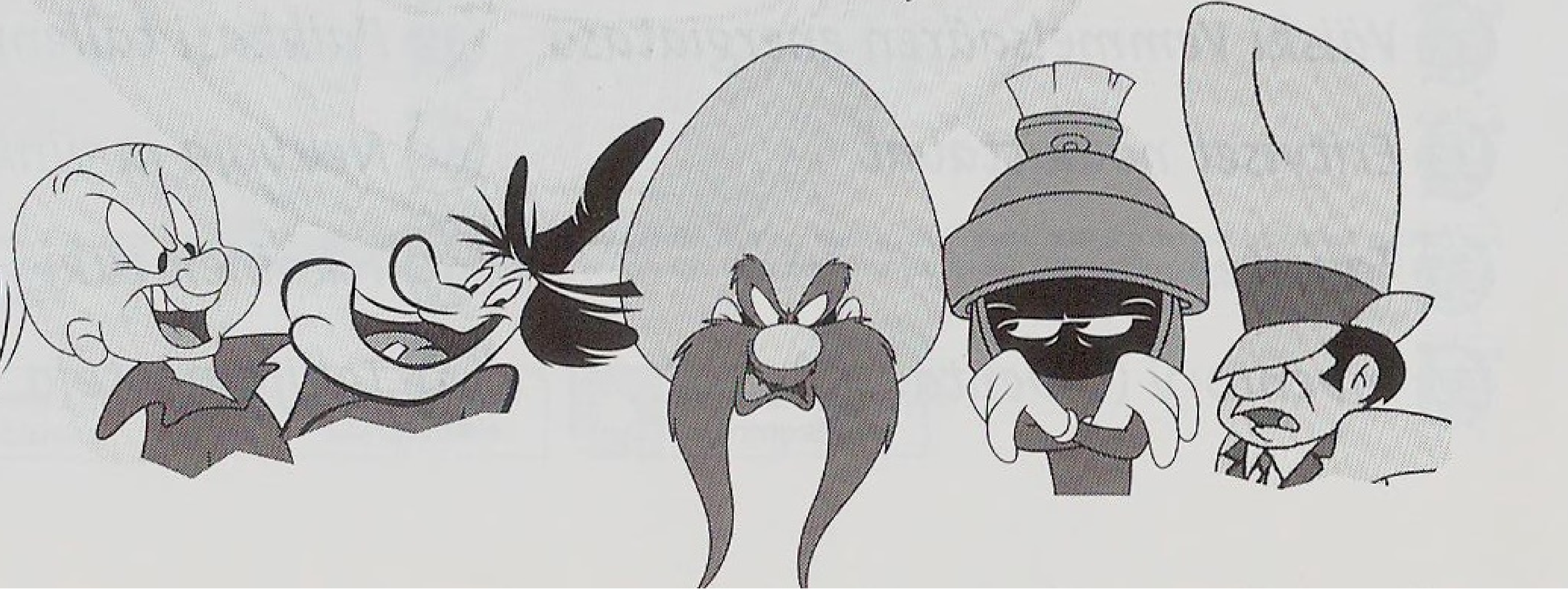
Mutta se ei tule olemaan helppoa, sillä hänen kotimatkaansa vaikeuttavat mitä hurjimmat kelmit - ***Elmeri, Hazel™-noita, Viiksi-Vallu, Rocky™*** *ja* ***Marvin Marsilainen.***

Matkallaan menneisyydessä Väiski Vemmelsäären täytyy selvityä 5 eri aikakauden tuomista haasteista, kunnes hän löytää kaikki clocks (kellot) päästäkseen takaisin tähän päivään.

Jokaisella tasolla on ratkaistava arvoituksia, löydettävä kytkimiä, clocks (kelloja) ja muita hyödyllisiä esineitä ja vastustajat täytyy nujertaa, jotta peli saadaan päätökseen.

Ja muista : "Mikään ei vedä vertojaan kodille!"





ALOITUS

1 *Asenna konsoli käyttöohjeissa annettujen ohjeiden mukaisesti.*

2 *Varmista, että konsoli on kytketty POIS päältä (OFF), ennen kuin laitat levyn sisälle tai otat sen pois.*

3 *Laita **"Väiski Vemmelsääri Lost in Time (Matkalla mennei syyteen)"** - levy paikalleen ja sulje levykansi.*

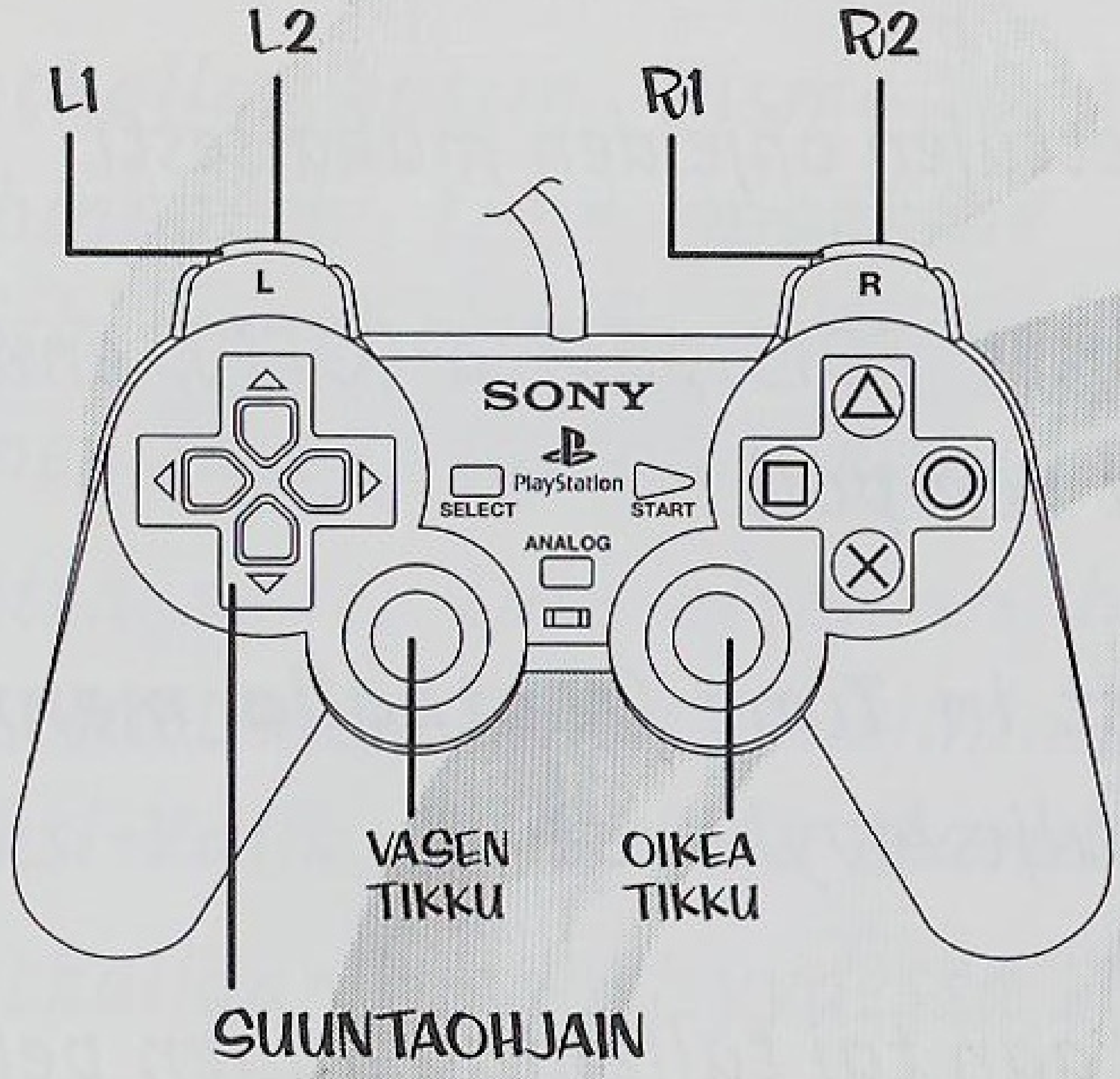
4 *Kun haluat ladata peliin uudestaan tai tallentaa uuden pelin, laita **MEMORY CARD** (muistikortti) MEMORY CARD (muistikortti) -paikkaan I.*

Varmista, että MEMORY CARDissa (muistikortti) on riittävästi tyhjää tilaa, ennen kuin aloitat pelin.

5 *Liitä ohjain ohjainporttiin I ja kytke virta päälle (ON) ohjai meen painamalla POWER-näppäintä (virta).*

Oheislaitteita ei saa liittää tai MEMORY CARDSeja (muistikortti) laittaa paikalleen, silloin kun konsolissa on virta päällä.

OHJAIMET



Väiski Vemmelsäären ohjailu

Pelin oletusohjaimet (Kokoonpano 1)

Korvat	◯
Jump (hyppää)	✕
Kick (potkaise)	◻
Sukella	✕ + R1
Toiminta	R1
Roll (kieri)	L1
Silmät	△

Huom: *Analogisen Ohjaimen (DUAL SHOCK™) tärinätoiminto toimii ainoastaan silloin, kun Analogisen Ohjaimen (DUAL SHOCK™) LED-merkkivalo (valodiodi) palaa punaisena.*

Suuntaohjaimet tai

Vasen sauva

- ↑ *Juokse eteenpäin /kiipeä ylös esim. tankoja ja köysiä*
- ↓ *Juokse kohti kameraa /liu'u alas esim. tankoja ja köysiä*
- ← *Juokse vasemmalle.*
- → *Juokse oikealle.*

Kun haluat kävellä hitaasti, käytä vasenta sauvaa.

Hyppää/Pongahda	*Paina "**Hyppää**"-näppäintä*
Pongahda korkealle	*Pidä "**Hyppää**"-näppäintä painettuna pongahtaessasi*
Kyyristy	*Paina "**Korvat**"-näppäintä*
Hiivi varpaillasi	*Pidä "**Korvat**"-näppäintä painettuna ja käytä suuntaohjaimia tai vasenta sauvaa.*
Työnnä esinettä	*Pidä "**Toiminta**"-näppäintä painettuna ja käytä suuntaohjaimia tai vasenta sauvaa, kun olet lähellä työnnettävää esinettä.*
Nouki esine	*Paina "**Toiminta**"-näppäintä ja käytä suuntaohjaimia tai vasenta sauvaa, kun olet lähellä noukittavaa esinettä*
Pudota esine	*Paina "**Toiminta**"-näppäintä*
Heitä esine	*Paina "**Potki**"-näppäintä*
Potkaise esinettä tai kelmiä	*Paina "**Potkaise**"-näppäintä*
Kieri	*Paina "**Kieri**"-näppäintä juostessasi*

ERITYISOHJAIMET

Pehmeä lasku, käytä Väiski Vemmelsäären korvia helikopterina:
*Pidä "**Korvat**"-näppäintä painettuna pudotessasi.*

Syöksy jäniksen koloon:
*Paina "**Hyppää**"-näppäintä ja sen jälkeen "Toiminta"-näppäintä seisoessasi jäniksen kolon päällä Kulje maan alla Käytä suuntaohjainta tai vasenta sauvaa Väiski Vemmelsäären ollessa maan alla.*

Ryömi ulos jäniksen kolosta:
*Paina "**Hyppää**"-näppäintä .*

Näkymä Väiski Vemmelsäären silmillä:
*Pidä "**Silmä**"-näppäintä painettuna ja käytä suuntaohjainta.*

Hyppää toimivan puhaltimeni tai:
Hallitse Väiski Vemmelsäären kelluntaa suuntaohjaimella suihkulähteen ylitse tai vasemmalla sauvalla
Hyppy-toiminta toimii myös

Autoa, moottoripyörää tai polkupyörää:
Käytä suuntaohjaimia tai vasenta sauvaa
ajaessa tai vuohella ratsastaessa siirtyäksesi vasemmalle tai oikealle.
***Hyppy**-toiminto toimii myös.*

Käytössä on myös kolme muuta ohjainasetusta. Jos haluat muuttaa ohjainasetuksia, paina Vaihda asetukset valitsemalla ohjeet.

PELIN ALOITUS...

Ensimmäisessä näyttöruudussa näkyvät seuraavat vaihtoehdot: Press Start (Paina Start-näppäintä (aloitus)). Jos mitään ei valita, demo-tila käynnistyy.
Kun painat START-näppäintä (aloitus), saat seuraavan sanoman näytölle: "Bugs Bunny Lost in Time requires one free block to save" (Bugs Bunny Lost in Time–ohjelma tarvitsee yhden lohkon tallennusta varten). Ellei MEMORY CARD (muistikorttia) ole asetettu MEMORY CARD (muistikortti)-paikkaan 1, saat kaksi vaihtoehtoa näytölle: "Start New Game" ("Aloita uusi peli") ja "Retry" ("Yritä uudelleen").
Jos MEMORY CARD (muistikortti)-paikkaan 1 pannussa MEMORY CARD (muistikortissa) on jo yksi tai useampi peli, saat kaksi muuta vaihtoehtoa: "Load Game" (Lataa peli") ja "New Game" ("Uusi peli"). Valitse "Load Game" ("Lataa peli"), jos haluat jatkaa entistä tallennettua peliä tai "New Game" ("Uusi peli"), jolloin uusi peli alkaa.
Jos uusi MEMORY CARD (muistikortti) asetetaan MEMORY CARD (muistikortti)-paikkaan 1 eikä mitään tallennustiedostoa ole luotu, saat kehotuksen luoda se.

NOWHERE (EI-MISSÄÄN)-MAA

Väiski Vemmelsääri tarvitsee hieman koulutusta, ennen kuin hän lähtee aikaseikkailuun. Kun peli alkaa, Väiski Vemmelsääri näkyy kohdassa nimeltään ***"Aikakauden valitsin"****.*
Aivan alussa Väiski Vemmelsääri v⊗i mennä ainoastaan paikkaan nimeltä ***"Nowhere (Ei-missään-maa)"****. Päästäksesi* ***"Nowhere (Ei-missään-maahan)"*** *paina ⊗-näppäintä.*
"Nowhere (Ei-missään-maassa)" *Väiski Vemmelsääri tapaa Merlin Munroen™, joka toimii hänen opastajanaan koko pelin ajan. Merlinin maailmassa Väiski Vemmelsääri oppii kaikki ne perusasiat, joita hän tarvitsee selviytyäkseen jokaisesta viidestä aikakaudesta, jotka hänen täytyy käydä läpi, ennen kuin hän voi palata nykypäivään.*

Kun Väiski Vemmelsääri on menestyksellä vastannut ensimmäisiin Merlinin asettamiin haasteisiin, hän saa ensimmäisen clock (kellonsa). Tällä clock (kellolla) Väiski Vemmelsääri voi palata era selector (aikakauden valitsimeen) ja siirtyä johonkin aikakauteen.

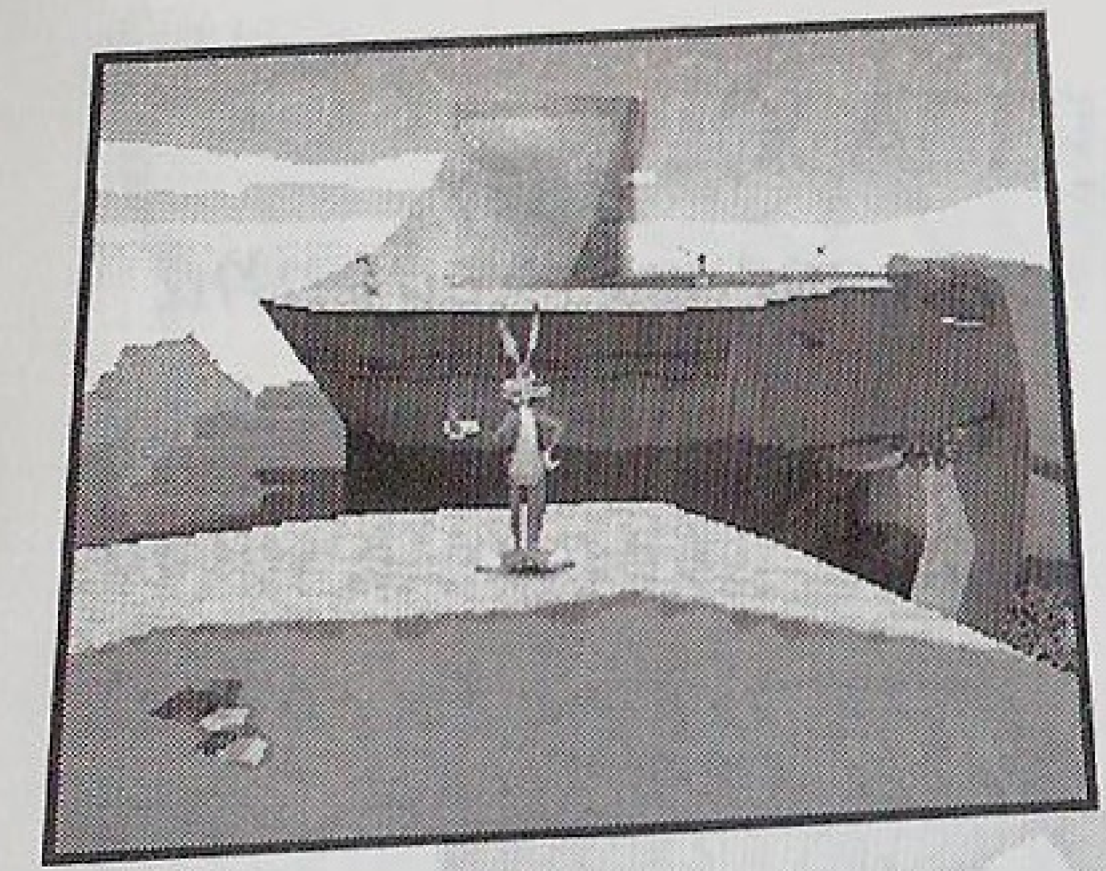
AIAKAKAUDEN JA TEHTÄVÄN VALINTA

Kun olet era selector (aikakauden valitsimessa), siirrä time machine (aikakonetta) vasemmalta oikealla suuntaohjaimella tai vasemmalla sauvalla. Väiski Vemmelsääri ei pääse kaikkiin aikakausiin heti alussa. Jokaiseen aikakauteen pääsyä varten tarvitaan tietty määrä clocks (kelloja). Jos Väiski Vemmelsäärellä on tarpeeksi monta clocks (kelloa) haluttuun aikakauteen pääsyä varten, paina ⊗-näppäintä.

Kun olet jossakin aikakaudessa, etsi jäniksen koloja, joista pääset tehtäviin. Aikakausien tavoin myös tehtäviin pääsyä varten tarvitaan tietty määrä clocks (kelloja). Jos Väiski Vemmelsääri on saanut kokoon tarvittavan määrän clocks (kelloja), hän pääseen tehtävään painamalla ***"Hyppää"*** *ja sitten* ***"Toiminta"****.*

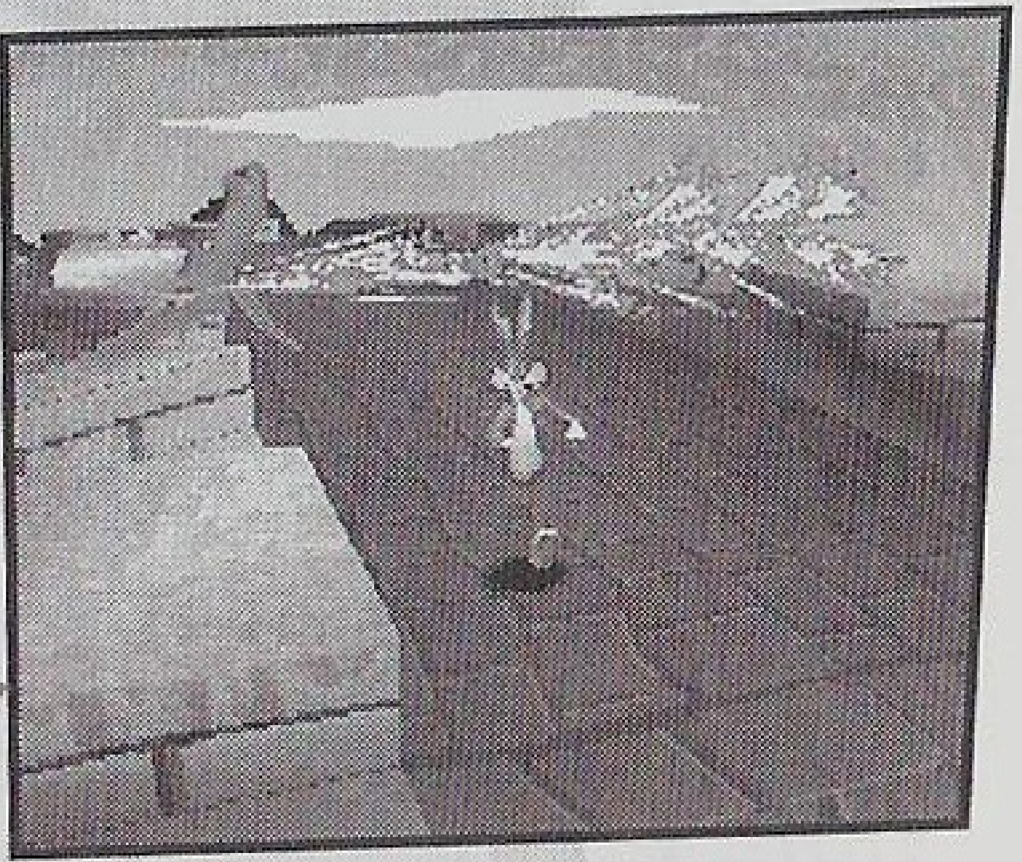
SEIKKAILUUN AIKOJEN HALKI

Nyt Väiski Vemmelsäären on aika tutkia aikaa ja kohdata joitakin hurjimpia kelmejä Looney Tunes™ -maailmassa :



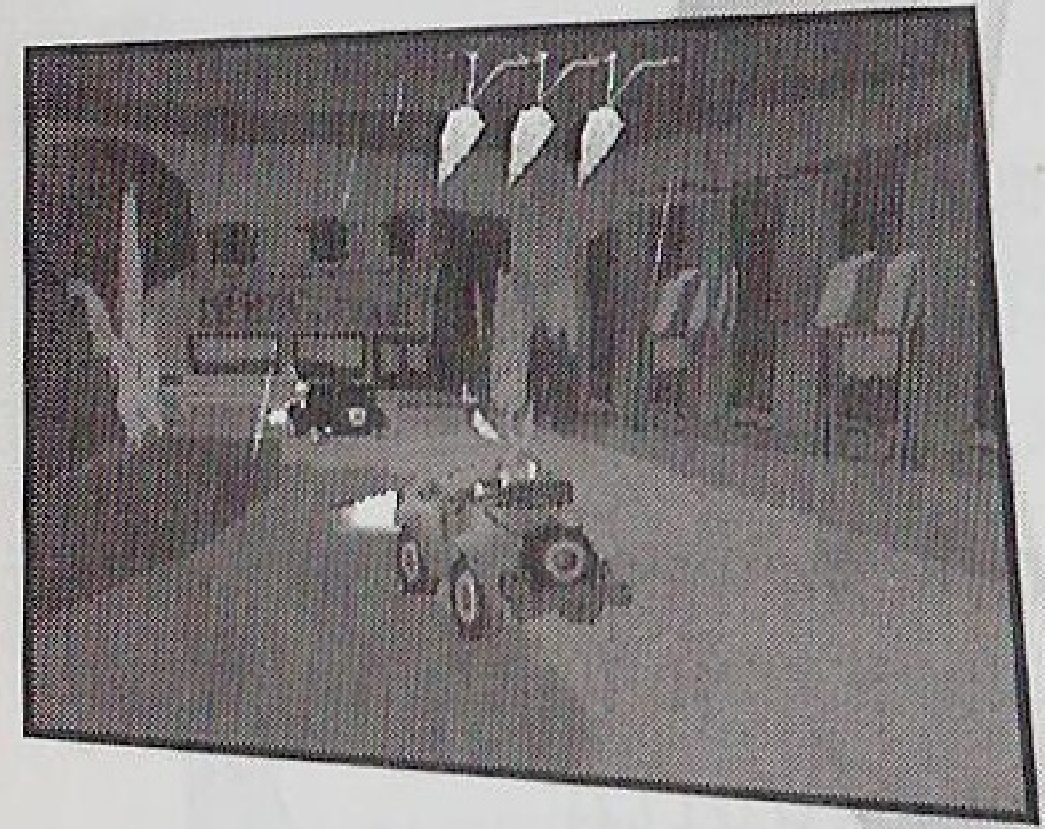
THE STONE AGE (KIVIKAUSI)

*Esihistoriallinen maailma, missä on **dinosauruksia** ja erittäin jääräpäinen luolamies, joka on ulkonäöltään aivan Elmerin näköinen.*



THE MEDIEVAL TIMES (KESKIAIKA)

*Linnoja, ritareita ja **Hazel**-noita, joka haluaa Väiski Vemmelsäären jänismuhennokseensa.*

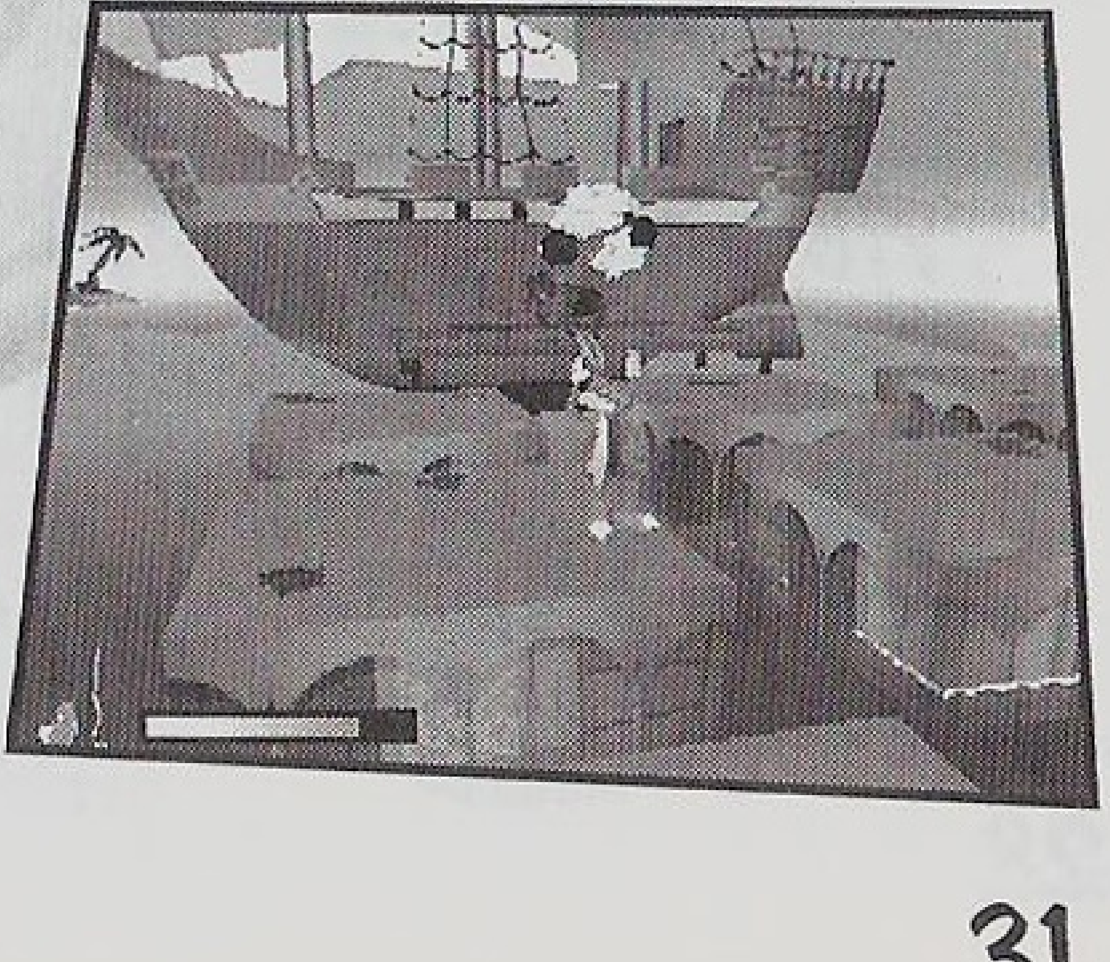


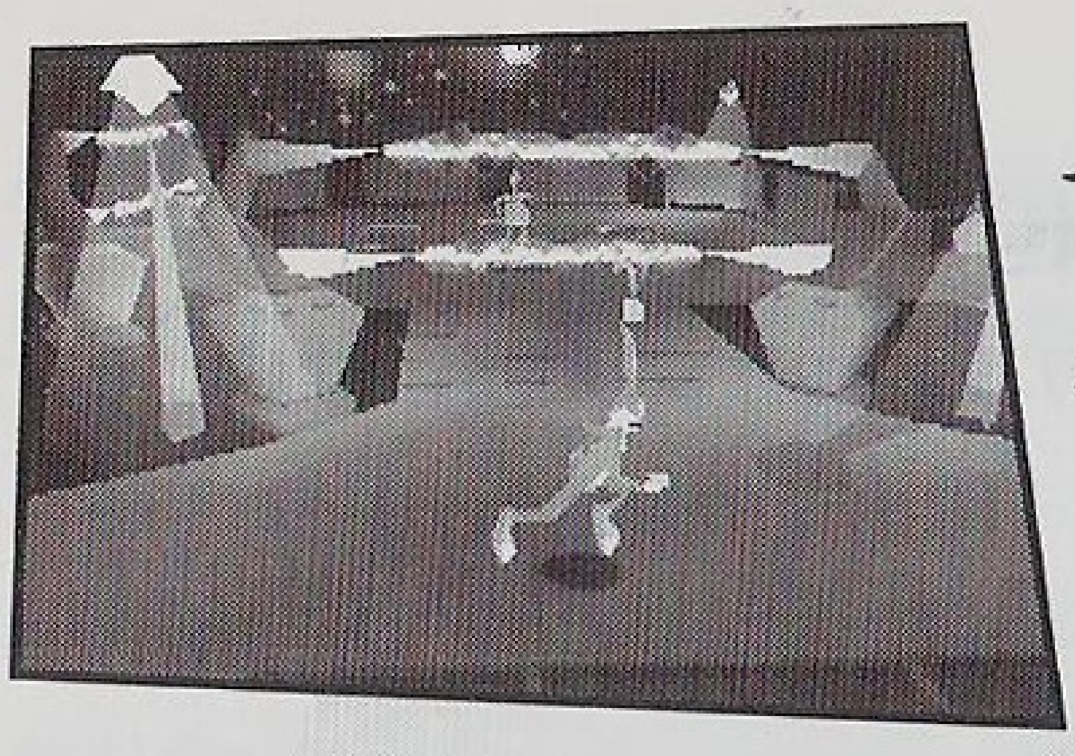
THE 1930's (1930-LUKU)

*Amerikkalainen kaupunki kieltolain ja gangstereiden aikaan. Täällä Väiski Vemmelsääri löytää itsensä pankkiryöstön keskeltä kahden hurjimman gangsterin - **Rockyn** ja **Mugsyn** - seurasta.*

THE PIRATE YEARS (MERIROSVOVUODET)

Karibialainen saari täynnä taskurapuja, ostereita ja kaikkein viheliäisin merirosvo - Viiksi Vallu!





THE DIMENSION X (PLANEETTA X)

Marvin Marsilaisen avaruusasema täynnä kuljettimia, sä robotteja ja Marvinin kätyreitä.

Seassa on myös monia salaisia paikkoja...

PELIN KESKEYTYS

*Paina **START-näppäintä** (aloitus), jos haluat keskeyttää pelin. Näytölle ilmestyy valikko.*

Selaa vaihtoehtoja käyttäen suuntaohjaimia tai vasenta sauvaa ja tee valintasi painamalla ⊗-näppäintä.

*Valitse **Continue** (Jatka), kun haluat palata peliin, **Options** (Vaihtoehdot), kun haluat muuttaa ohjainasetuksia. Valikolta Options (Vaihtoehdot) voit valita:*

- ***Music Volume (Musiikin voimakkuus)** – muuttaa musiikin soittovoimakkuutta*
- ***Sound FX (Ääni FX)** – muuttaa ääniefektien voimakkuutta*
- ***Speaker Setup (Kaiuttimen asetus)** – valitsee joko mono- tai stereo-äänen*
- ***Vibration (Värinä)** – vaihtaa analogisen ohjaimen (DUAL SHOCK™) toiminnon ON tai OFF (perusasetus ON).*
- *Poistu tältä tasolta tai pelistä painamalla **Quit** (Poistu).*

VÄISKI VEMMELSÄÄREN ENERGIATASO

Väiski Vemmelsäären energiataso ilmoitetaan erityisellä porkkanapylväällä, joka näkyy toimintaruudun yläosassa. Täydessä energiatasossa on kolme porkkanapylvästä.

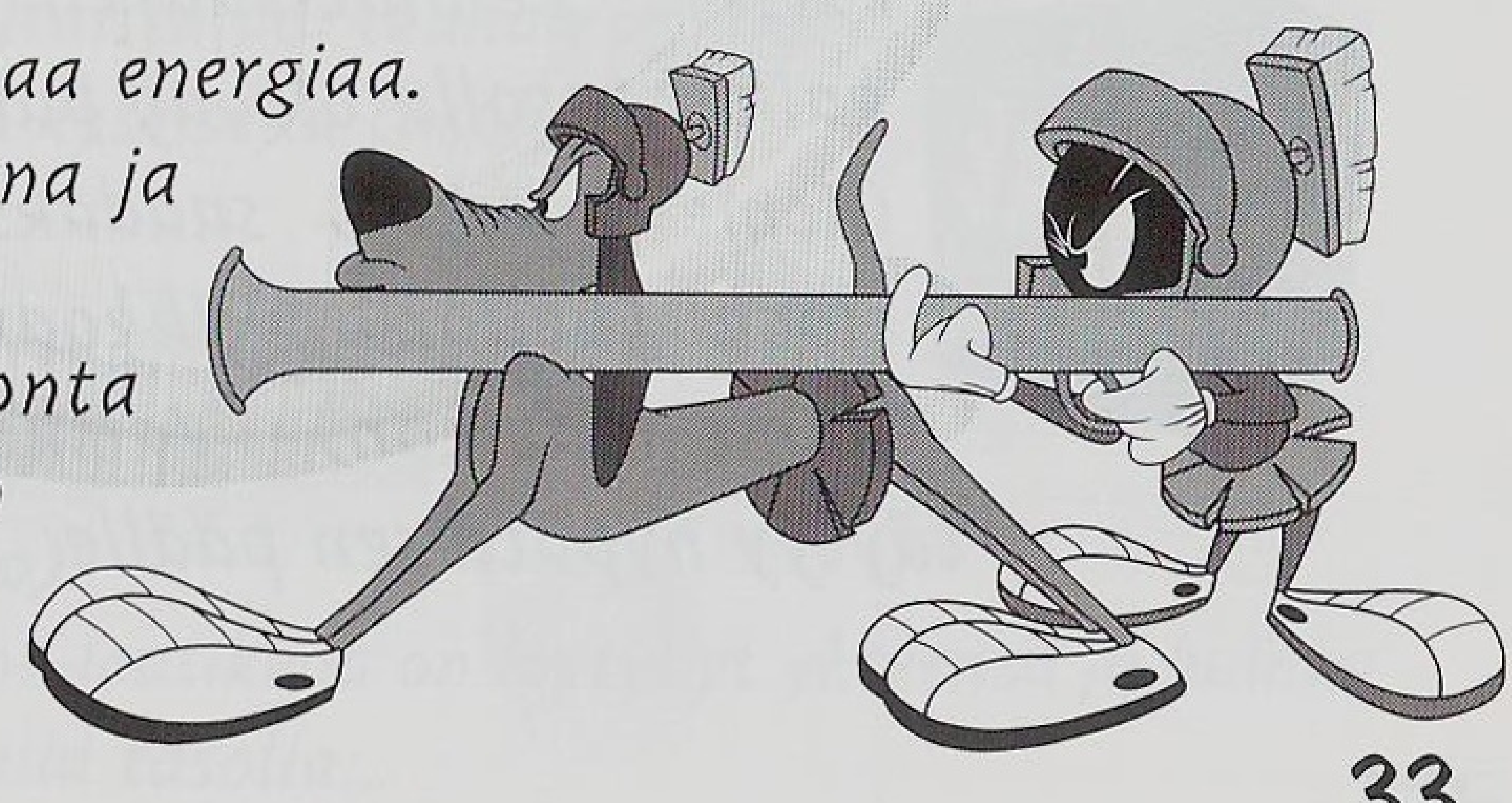
Energiapylväs näkyy ainoastaan silloin, kun Väiski Vemmelsäären kunto heikkenee tai paranee. Se voidaan myös tarkistaa ***"Pause (Tauko)"****-valikossa. Väiski Vemmelsäären energiataso laskee puolen porkkanan verran joka kerta, kun hän haavoittuu ja sitä voidaan parantaa noukkimalla tavallisia porkkanoita2. Kun se on tyhjä, Väiski Vemmelsäären täytyy aloittaa edellisestä tarkistuskohdasta.*

ERITYISET NOUKITTAVAT

Väiski Vemmelsääri Lost in Time (Matkalla menneisyyteen) -pelissä on 4 noukittavaa:

Tavalliset porkkanat

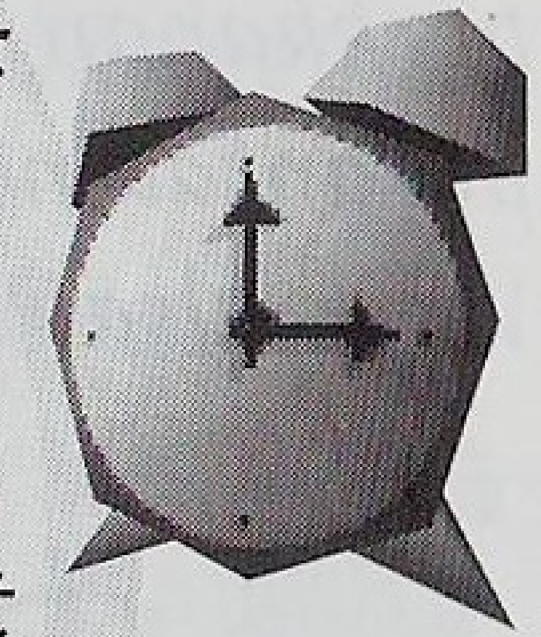
Näistä Väiski Vemmelsääri saa energiaa. Näitä löytyy koko pelin aikana ja ne ovat yleensä maassa. Jos keräät tarpeeksi monta porkkanaa, voit saada golden carrot (kultaisen porkkanan)!



Kultaiset porkkanat

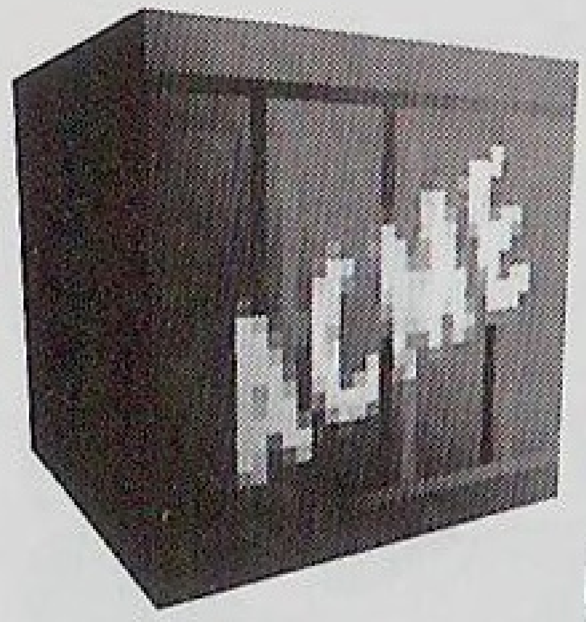
Näillä pääsee bonus-tasoille - jokaista bonus-tasoa varten pelaaja tarvitsee vähimmäismäärän golden carrots (kultaisia porkkanoita) päästäkseen kyseiselle tasolle. Näiden löytäminen on huomattavasti paljon vaikeampaa tavallisiin porkkanoihin verrattuna, ja ne ansaitaan yleensä vaikeammista tehtävistä suoriuduttua.

Kellot

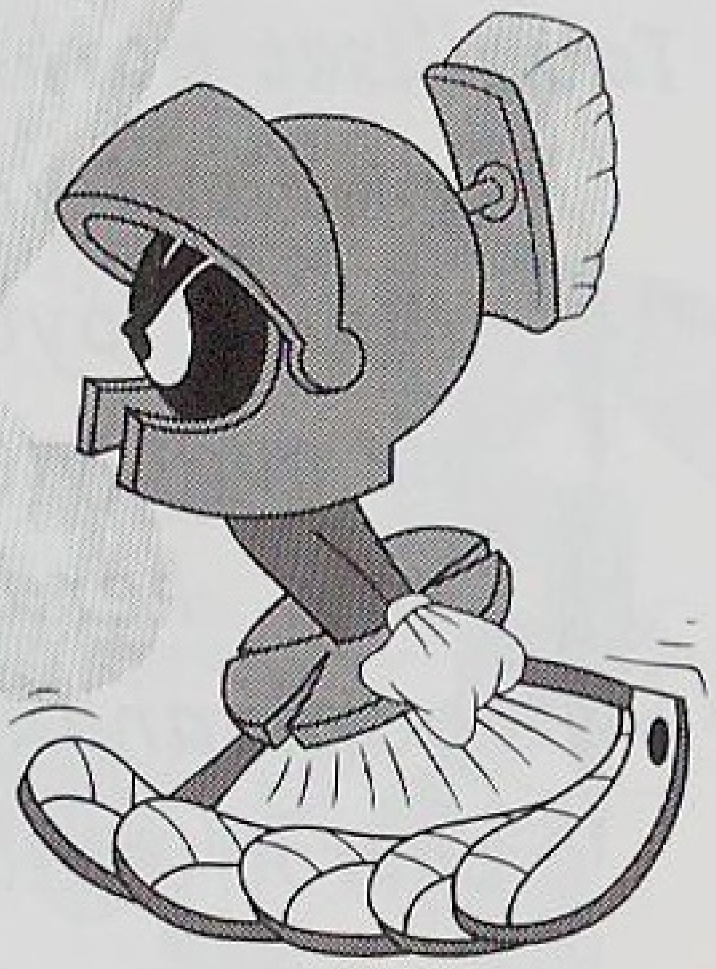


Näillä pääset uusille tasoille. Kun olet kerännyt tarvittavan määrän clocks (kelloja), voit siirtyä uuteen paikkaan tai avata sen. Clocks (Kellojen) avulla pääset myös takaisinznykypäivään.

Acme-laatikot



Väiski Vemmelsäären täytyy rikkoa kaikki tasolla olevat punaiset acme boxes (Acme-laatikot) saadakseen ylimääräisen clock (kellon). Rikkoakseen acme box (Acme-laatikon) Väiski Vemmelsäären täytyy hypätä sen päälle.



TAVOITE!

Tavoitteena on tietenkin päästä takaisin nykypäivään. Kun Väiski Vemmelsääri on kerännyt riittävästi clocks (kelloja), ovi nykyaikaan avautuu Aikakauden valitsimessa.

Päättääksesi pelin 100 prosenttisesti sinun täytyy käydä kaikissa aikakausissa, rikkoa jokainen Acme box (Acme-laatikko), kerätä kaikki Golden Carrots (kultaiset porkkanat) ja tietenkin kerätä kaikki Clocks (kellot). Väiski Vemmelsäären täytyy löytää ja suorittaa loppuun jopa bonus-tasot ja kerätä kaikki niihin piilotetut esineet suorittaakseen pelin loppuun 100 prosenttisesti.

INVENTORY (INVENTAARIO)

*Pääset inventory (inventaario)-näyttöön painamalla **START**-näppäintä (aloitus). Tässä inventory (inventaario)-ruudussa näkyy kuinka monta **clocks (kelloa), golden carrots (kultaista porkkanaa)** ja **acme boxes (Akme-laatikkoa)** on kerättävänä kullakin tasolla ja kuinka monta näistä olet jo kerännyt.*

*** Golden Carrot (Kultainen porkana)***

Kuva näyttää kuinka monta kultaista porkkanaa on löytynyt yhteensä ja kuinka monta niitä on yhteensä kyseisellä tasolla.

*** The Clock (Kello)***

Kuva näyttää kuinka monta kelloa on löytynyt yhteensä ja kuinka monta niitä on yhteensä kyseisellä tasolla.

*** The ACME Box (ACME-laatikko)***

Kuva näyttää kuinka monta Acme-laatikkoa on löytynyt yhteensä ja kuinka monta niitä on yhteensä kyseisellä tasolla...

HYÖDYLLISET ESINEET JA ASEET

Retken aikana voi löytyä joitakin hyödyllisiä esineitä.

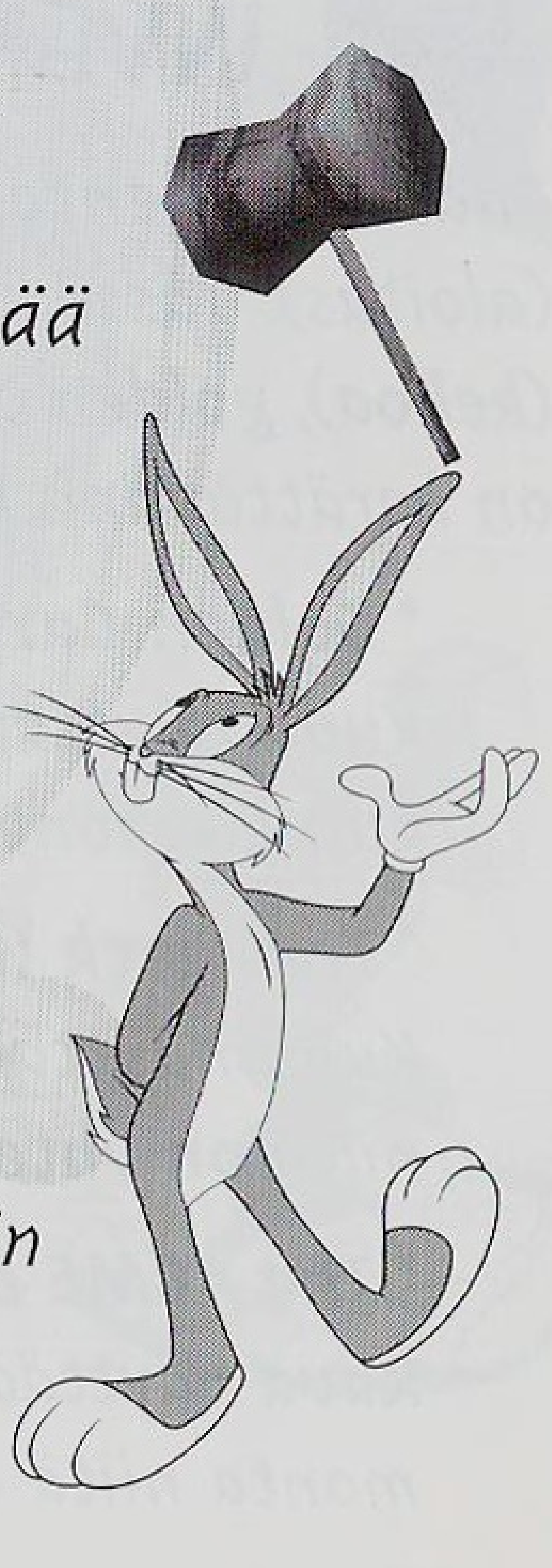
Ajastin tai rajoitettu määrä laukauksia voivat rajoittaa näiden esineiden käyttöä.

Kun aika on mennyt umpeen, Väiski Vemmelsääri palaa vakiovarusteisiinsa. Seuraavassa on luettelo joistakin löydettävänä olevista esineistä:

- *Torch (Taskulamppu), jolla voidaan sytyttää tiettyjä esineitä.*
- *Laatikot, joita Väiski Vemmelsääri voi pinota ja käyttää portaina.*

Aikaräjähteet (TNT-pötköt tai jauhotynnyrit), jotka Väiski Vemmelsääri voi virittää tai heittää.

Suuri nuija, jolla voidaan rikkoa esineitä tai litistää vihollinen.



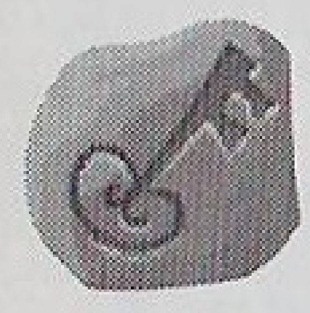
ERITYISOMINAISUUDET

Pelin edetessä Väiski Vemmelsääri tapaa matkallaan Merlin Munroen velhon, monta kertaa.

Joskus Merlin antaa vihjeitä siirroista tai piilopaikoista. Hän antaa Väiski Vemmelsäärelle myös taikavoimaa, minkä avulla hän pääsee lukittuihin tai saavuttamattomiin paikkoihin. Kun haluat käyttää erityisominaisuutta, laita Väiski Vemmelsääri erikoismerkin päälle ja paina **"Toiminta"**-näppäintä. Seuraavassa on luettelo loitsuista, jotka käynnistävät erityisominaisuudet pelissä:

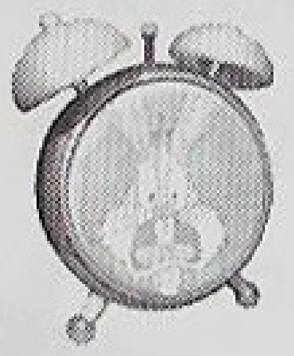
Hilmaa-vilmaa ilmaista ilmaa!
Käynnistä tuulettimet tietyksi ajaksi.

Hokkus-Pokkus!
Antaa Väiski Vemmelsäärelle super-hyppyvoiman vaikeisiin paikkoihin pääsyä varten .



Sesam-aukene!
Avaa taikaovet.

Taika sävel
Antaa Väiski Vemmelsäärelle kyvyn soittaa musiikkia .



SALAISET TASOT

Jokaisen salaisen tason sisäänpääsykohta on merkitty tietyllä määrällä golden carrot (kultaiset porkkanat) -merkkejä.
Väiski Vemmelsäären on täytynyt kerätä yhtä monta golden carrots (kultaista porkkanaa) tai enemmän päästäkseen salaiselle tasolle. Kun Väiski Vemmelsääri epäonnistuu tai poistuu salaiselta tasolta, hän näkyy salaisen tason oviaukon edessä.

KUINKA VASTUSTAJA NUJERRETAAN?

Vastustaja voidaan nujertaa monella eri tavalla:

Ensimmäiseksi hyppää vastustajan pään päälle, tämä pysäyttää tai nujertaa hänet.

Tämän jälkeen potki häntä tai hyppää hänen päällään uudestaan heittääksesi hänet ulos! Tätä keinoa voidaan käyttää useimpien pienten vihollisten kohdalla.

Voit myös käyttää erikoisaseita tai yllyttää niitä ansoihin tai putoavien esineiden esim. alasimen alle!

Pelkkä potku ei riitä joillekin suuremmista vastustajista. Hävittääksesi esimerkiksi keskiaikaisen pyövelin sinun täytyy saada hänet juoksemaan perässäsi, kunnes hän on uuvuksissa. Hän pysähtyy hengästyessään. Sitten voit potkaista hänen takamustaan.

Mutta toimi nopeasti! Vähän ajan kuluttua hän jahtaa sinua uudestaan.

VÄISKI VEMMELSÄÄREN PÄÄN YLÄPUOLELLA?

Kun Väiski Vemmelsäären pään yläpuolelle ilmestyy kysymysmerkki, se tarkoittaa sitä, että lähettyvillä on jotakin, mikä täytyy lukea tai tarkistaa.

Paina *"**Toiminta**"*-näppäintä nähdäksesi mitä kysymysmerkin takana piilee. Voit kuulla puhetta tai kuvaruudun alareunaan voi ilmestyä tekstiä. Teksti häviää vähän ajan kuluttua tai pyynnöstä. Seuraa tällöin näytöllä esiintyviä ohjeita.

"!" VÄISKI VEMMELSÄÄREN PÄÄN YLÄPUOLELLA?

Kun Väiski Vemmelsäären pään yläpuolelle ilmestyy huutomerkki, se tarkoittaa sitä, että lähettyvillä on jotakin, mikä voidaan käynnistää. Paina "**Toiminta**"-näppäintä.

PAIKKASI TALLENNUS

Jottei tasoa tarvitsisi aloitta uudestaan aivan alusta, täytyy löytää erityiset maassa sijaitsevat kohdat nimeltä Check Points (tarkistuskohdat), joissa on Merlinin hattukuvake. Kun Väiski Vemmelsääri koskee tarkistuskohtaa, kyseinen asema tallentuu, kunnes hän löytää seuraavan tarkistuskohdan. Tallenna peli painamalla "**Toiminta**", kun "!" ilmestyy Vemmelsäären pään yläpuolelle. Merlin ilmestyy näytölle ja kysyy haluatko tallentaa Väiski Vemmelsäären aseman. Jatka vastaamalla "**YES (KYLLÄ)**" tai "**NO (EI)**".

NEUVOJA JA VINKKEJÄ

* *Peli ei etene suoraviivaisesti. Joskin tarvitset vaihtelevan määrän kelloja päästäksesi Aikakauden sisään, voit siirtyä sisään ja ulos aikakaudesta kulkematta kyseistä aikakautta loppuun.*
* *Paras tapa löytää piilotettuja esineitä, kuten golden carrots (kultaisia porkkanoita) tai clocks (kelloja), on katsella ympärilleen Väiski Vemmelsäären eyes (silmillä) (KOLMIKULMA-näppäin).*
* *Muista siirtää camera (kameraa), kun näkökentässäsi on esteitä - R2:n tai L2:n avulla saat parhaan mahdollisen näkymän alueesta.*
* *Käynnistä kytkimet joko potkaisemalla niitä tai hyppäämällä niiden päälle.*
* *Laukaise TNT joko potkaisemalla tai hyppäämällä sen päälle.*

TEKNINEN TUKI

Ota yhteyttä jälleenmyyjääsi tai asiakaspalveluun:

INFOGRAMES UK
21 Castle Street, Castlefield
Manchester M3 4 SW
ENGLAND

Hints and Tips: **0901 4 74 74 77** *(Calls cost 60p per minute at all times. Please ask bill payers permission before calling.)*

Email: **helpline@infogrames.co.uk**

For further information visit the official web sites:
http://www.infogrames.com

TEKIJÄLUETTELO

Behaviour Interactive

Lead Game Designer and Art Director:
Claude Pelletier.

Executive Producer:
Remi Racine.

Producer:
Denis Lacasse.

Associate Producer:
Martin Rhéaume.

Game Design:
Mario Lord.

Additional Art & Design:
Carl Loiselle.

Lead Programmer:
Martin Ross.

Programmer:
Stéphane Leblanc.

Lead Tool Programmer:
Sébastien Hudon.

Tool Programmer:
Frédérick Hébert.

Additional Tool Programmers:
Michel Langlois.
Vincent Bherer-Roy.
Mathieu Tanguay.
Pierre Couillard.
Dominique Brown.

Technical Director:
Christian Aubert.

Lead Integrator:
Pierre Couillard.

Integrators:
Sylvain Morel.
Hugo Morin.
Stéphane Gravel.

Additional Integrators:
Martin Rhéaume.
Saray Pech.
Michel Marcoux.
Gérard Bélair.
Dominic Brown.

Lead 2D Artist:
Pierre-Martin Drolet.

2D Artist:
Martin Dubeau.

Lead Modeler:
Mario Brodeur.

Modelers:
Stéphane Joncas.
Keridan Elliott.
Pascal Brulotte.

Lead 3D Animator:
Stéphane Labrecque.

3D Animators:
Stéphane Duchesne.

Additional Animation
Mylène Villeneuve.

Original Music:
Gilles Léveillé.
(Studio Global inc.)

Sound FX:
Les Productions Pierre Rousseau.

Sound Technician:
Yves Gendron.

Facilitator:
Alain Moreau.

MIS:
Gaétan Brochu.

Additional Help:
Thomas Wilson.
Steve Lapointe.

Special thanks to:
Caroline Violleau, Mau, Claudine Bisson (B.C), Alexandra Couillard and Myriam Boucher, Isabelle Vien, Sylvie Boucher, Karine Morel, Julie Daigle, Véronique Gagnon, Dominique Martel, Céline Gervais, Anne Chênevert, Patricia Thériault, Cécile Lointier, Nathalie Auger and Chopin, Vicky and Jordan, Daniel Goupil, Mélanie Tremblay, Hélène Alain, Marie-Christine Olivier Laflamme, Véronique Bourbeau and Colombine, Maud Leclerc and Sabrina, and finally The Green Mamellia. Sandrine Hideux, Dominique Champagne, Monique Forget, Nathalie Robitaille Danielle Huot Ghislain St-Pierre and to Behaviour Communications.

Food by:
Jean-Paul and Joseph *from our favorite Vietnamese restaurant.*

A lot of junk food places around here.

No Special Thanks to: The chicken place up the street for not delivering free of charge.

Infogrames

VP of I. Heroes Label:
Catherine Simon.

Executive Producer & Producer:
Christophe Gomez.

Brand Manager:
Lisa Cheney.

Art Director:
Nicolas Pothier.

Package Design
Jean-Claude Menenteau, Olivier Lachard.

Manual Design
Michel Mégoz.

Edition
Emmanuelle Tahmazian, Patrick Chouzenoux, Sophie Meliet, Sylvie Combet, Béatrice Vrdoljak.

Translation
Beate Reiter, Béatrice Rodriguez, Monika Steinhauer.

Territory Marketing
US: **Jerry Momoda,**
UK: **Michael Pattison.**
France:
Frédérique Joseph, Stéphanie Camau.

Germany
Carmen Metz.
Italy
Didier Hugon.
Spain
Laura Aznar.
Benelux
Björn Joos, Angelique van der Weerden.

Australia
Simon Alty.
Portugal
Vera Lameras.

Alpha Test
Alpha Testing Manager:
Dominique Morel.
Alpha Testers
Emmanuel Cholley, Noël Kechichian, Emmanuel Desmaris, Nicolas Pacaut, Sébastien Soulier, David Silvy.

Beta Test
Beta Testing Manager:
Bruno Trubia.
Lead Beta Testers
Christian Ampère, Julien Amougou.
Testers:
Stéphanie Michel, Rudy Gambade, Alex Flacher, Sébastien Imbert, Manuel Poitevin, Jean-Sébastien Nicolle, Ryan WOOLDRIDGE, Anthony MACARE, MBOKAH.

Technical Support Group
Emmanuelle Perigault-Vigier, Rebecka Pernered.

Special Thanks to:
Bruno Bonnell, Jean-Marie Dura, Jean-Philippe Agati, Norbert Cellier, Fabienne Fournet, Christophe Maridet, Richard Courtois Noële Rigot Véronique Compagne-Louvet, Arthy, JBB, Brandon Smith, Béryl Gonnard, Caroline Fauchille, 3D-Light, Laurence, Maxence and Samuel.

Warner Bros. Interactive Entertainment

Producer
Brett Skogen.

Vice President Worldwide Publishing Kids WB Music
Michael D. Harkavy.

Director
Rob Sebastian.

Manager
Aaron Endo.

Senior Editor and Creative Director
Charles Carney.

Marketing Manager
Scott Johnson.

Group Category Manager France
Anoush Kevorkian.

Category Head, Europe, Middle East & Africa,
Karen Bailey.

Special Thanks
Peter Tumminello, Allen Helbig, Lorri Bond, Daniel Brock, Jeff Meyer, Noel Blanc, Bill Baldwin Jr., Catherine Sollecito, Heidi Behrendt Jim Molinaro, Zachary Monge, Catherine Frizat, Laura Marquez.

Customer Service Numbers

- **Australia** 1902 262 662
  Call charged at $1.50 per minute.
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Österreich** 0900 970 111*
  **Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.*
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Belgique/België/Belgien** 011 280 996
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Danmark** +45 33 26 68 20
  Åben Man-Tors 16.00-19.00
  Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
- **Suomi** 0600 411911
  "4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"
  Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten
- **France** 01 40 88 04 88
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Deutschland** 01805 / 766 977
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Greece** (00 301) 6777701
  Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα ηλέφωνα ξυ ηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υ οστήριξη για την κονσολα PlayStation
- **Ireland** (01) 4054022
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Italia** 167 520 523
  Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
- **Nederland** 0495 544 562
  Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
- **New Zealand** (09) 415 2446
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Norge** 2336 6600
- **Portugal** (01) 318 7450
  Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation
- **España** 902 102 102
  Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
- **Sverige** 587 610 00
  Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.
- **Schweiz/Suisse** 0900 55 20 55 Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.
  Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen
- **UK** 0990 99 88 77
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

"That's all Folks!"™

LOONEY TUNES, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. ©1999. - © 1999 INFOGRAMES.

SLES-01726

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

3546430003633